

SAMAROG, AHBRI JA ARCANIST MOONRAZOR
YHTEISÖN MUKAAN NIMEÄMINEN GUILD WARS -PELISARJASSA

Pro gradu -tutkielma
Anniina Laiho
Suomen kieli
Humanistinen tiedekunta
Helsingin yliopisto
Toukokuu 2020

Tiedekunta – Fakultet – Faculty Humanistinen tiedekunta		Koulutusohjelma – Utbildningsprogram – Degree Programme Suomen kielen ja suomalais-ugrilaisten kielten ja kulttuurien maisteriohjelma	
Opintosuunta – Studieriktning – Study Track Suomen kieli			
Tekijä – Författare – Author Laiho, Anniina Elisabet			
Työn nimi – Arbetets titel – Title <i>Samarog, Ahbri ja Arcanist Moonrazor</i> . Yhteisön mukaan nimeäminen Guild Wars -pelisarjassa			
Työn laji – Arbetets art – Level Pro gradu -tutkielma	Aika – Datum – Month and year Toukokuu 2020	Sivumäärä– Sidoantal – Number of pages 55 + 3 liitesivua	
Tiivistelmä – Referat – Abstract <p>Tutkielman aiheena on peliyhteisön mukaan nimeäminen Guild Wars -verkkoroolipeleissä. Peliyhteisöllä tarkoitetaan tässä tapauksessa sekä pelin pelaajia että pelintekijöitä. Tutkielma käsittelee pelimaailmassa esiintyviä nimiä, ei pelaajien antamia nimiä. Tutkimuskysymykset keskittyvät syihin nimeämisen taustalla, nimien muokausmenetelmiin ja siihen, mitä yhteisön mukaan on nimetty.</p> <p>Fantasiagenren videopelissä nimeäminen noudattaa samoja periaatteita kuin fantasiakirjallisuudessa. Nimet voivat olla kokonaan uusia, reaaliaailman nimistä poikkeavia, ja nimistössä hyödynnetään intertekstuaalisuutta muun muassa eri mytologioista ja kirjallisuuserinteestä. Lisäksi pelit sisältävät usein humoristisia viittauksia esimerkiksi populaarikulttuuriin ja internet-ilmiöihin.</p> <p>Aineisto on koottu sekä Guild Wars- että Guild Wars 2-pelissä esiintyvistä nimistä. Apuna on käytetty pelin virallisia wikisivuja, jonne on dokumentoitu kategoriat peliyhteisön mukaan nimetyistä hahmoista.</p> <p>Lähes kaikkia peliyhteisön mukaan annettuja nimiä on jollain tapaa muokattu. Pelissä esiintyvää muokattua nimeä on verrattu lähtönimeen, joka pelintekijöiden tapauksessa perustuu suurimmaksi osaksi reaaliaailman nimeen ja pelaajien tapauksessa käyttäjänimeen tai pelihahmon nimeen. Muokkaustapoja on useita, esimerkiksi kirjaimien poistaminen tai vaihtaminen (<i>Jens Hauch</i> > <i>Yens Haush</i>, <i>Pling</i> > <i>Plingg</i>) ja erilaisten nimikkeiden lisääminen (<i>Dulfy</i> > <i>Siegemaster Dulfy</i>). Nimeämisessä on otettu huomioon pelimaailman erilaiset lajit ja niiden nimeämistavat.</p> <p>Pelintekijöiden mukaan annetut nimet ovat yleensä huomionosoituksia, huumoria tai pelintekijän tapa jättää persoonallinen merkki pelimaailmaan. Pelaajat voivat saada nimensä peliin olemalla näkyvä ja tunnustettu peliyhteisön jäsen tai joissain tapauksessa muistonimen muodossa. Yleensä yhteisön mukaan nimetyt kohteet eivät ole pelissä suuressa roolissa, vaan nimetyn hahmon ensisijainen tarkoitus saattaa olla vain viittaus peliyhteisöön.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords Nimistöntutkimus, onomastiikka, hahmonnimet, videopelit, käyttäjänimet, kirjallisuusnimet			
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited Keskustakampuksen kirjasto			
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information			

Sisällys

1 Johdanto	1
1.1 Tutkimuskysymykset	2
1.2 Aiempi tutkimus.....	3
1.3 Keskeisiä käsitteitä.....	4
2 Tutkimuksen kohde	8
2.1 Pelin nimistö	11
2.2 Intertekstuaalisuus pelissä.....	16
2.3 Pelin yhteisö.....	20
3 Aineisto ja tutkimusmenetelmät	24
3.1 Aineiston keruu	24
3.2 Tutkimusmenetelmät.....	26
4 Nimien muodostaminen	28
4.1 Kirjaimien lisäys, vaihto tai poisto.....	28
4.2 Lisätty nimike tai lisänimi.....	32
4.3 Poistettu tai vaihdettu nimike tai lisänimi	36
4.4 Usean nimen sisältävän lähtönimen muokkaus.....	37
4.5 Muokkaamattomat nimet	39
4.6 Muut muokauselementit.....	40
4.6.1 Muokkaus nimistöön sopivaksi.....	40
4.6.2 Muokkaus semanttisen sisällön perusteella	41
5 Nimeämisperusteet.....	44
5.1 Pelintekijöiden nimet	44
5.2 Pelaajien nimet.....	45
5.2.1 Muistonimet	47

5.3 Nimetyt kohteet.....	48
5.3.1 Nimetyn hahmon laji.....	49
5.3.2 Nimetyn hahmon rooli	50
6 Päättäntö	53
Lähteet	56

Liite 1. Aineisto

1 Johdanto

Käsittelen tässä pro gradu -tutkielmassa peliyhteisön jäsenten mukaan muodostettuja nimiä Guild Wars- ja Guild Wars 2 -videopeleissä. Guild Wars -sarja edustaa MMORPG-genreä (*massive multiplayer online role playing game*) eli massiivisia monen pelaajan verkkoroolipelejä. Tämä tarkoittaa pelimaailman laajuuden lisäksi sitä, että pelaajien kokonaislukumäärä voi liikkua miljoonissa ja pelin tekemiseenkin on osallistunut satoja henkilöitä.

MMORPG-genren peleissä sosiaalisuus ja yhteisöllisyys ovat tärkeitä, kun pelimaailma jaetaan useiden muiden pelaajien kanssa, ja monet pelaavatkin näitä pelejä juuri niiden yhteisöllisen luonteen vuoksi. Peleille on ominaista myös niiden jatkuvuus, laajentuminen ja aktiivinen ylläpito, jolloin myös pelintekijät voivat olla enemmän läsnä kuin jonkin muun genren pelissä. Kommunikaatio pelaajien ja pelintekijöiden välillä on melko yleistä, ja pelintekijät voivat itsekkin osallistua pelaajina pelimaailmaan.

Minulle on kertynyt runsaasti pelitunteja sekä ensimmäisessä Guild Warsissa että sen jatko-osassa Guild Wars 2:ssa noin 12 vuoden ajalta, ja pelisarja oli luonnollinen valinta videopelinimistöä käsittelevälle tutkimukselle. Vuosien aikana tutuksi ovat tulleet niin pelin yhteisö kuin pelimaailman nimeämiskonventiotkin. Jo ennen tutkielman aloittamista olin pelatessani kiinnittänyt huomiota siihen, kuinka paljon erilaisia intertekstuaalisia viittauksia molemmat pelit sisältävät. Fantasiakirjallisuudelle ja -peleille tyypillisten mytologia- ja kirjallisuusviittausten lisäksi peleissä on runsaasti viittauksia populaarikulttuuriin – elokuvista ja tv-sarjoista internet-meemeihin. Lisäksi peli sisältää pienempiä viittauksia peliyhteisöön. Peliyhteisöviittausten luonne tuntuu olevan lähempänä populaarikulttuurin viittauksia, joiden tavoitteena on usein herättää huumoria.

Vaikka Guild Wars -pelisarjassa pelaaja luo oman hahmonsa ja nimeää sen, tämän tutkimuksen kohteena ovat sellaiset nimet, jotka esiintyvät valmiiksi pelimaailmassa. Tutkin pelimaailmassa olevien hahmojen nimiä, jotka on annettu peliyhteisön mukaan. Nimet pohjautuvat yhteisön jäsenen reaali maailman nimeen, käyttäjänimeen tai

pelihahmon nimeen. Tarkastelen sitä, millaisia peliyhteisön jäsenten mukaan annetut nimet ovat sekä sitä, mistä tällainen nimeäminen on motivoitunut.

1.1 Tutkimuskysymykset

Tutkin työssäni Guild Wars -videopelien nimiä. Tavoitteenani on selvittää, millaisia peliyhteisön mukaan annetut nimet ovat. Aineistoni olen kerännyt molemmista Guild Wars -sarjan peleistä, ja siihen kuuluu sekä pelaajien että pelintekijöiden mukaan annettuja nimiä. Aineistoa käsittelen luvussa 3. Koska aineistoni nimien taustalla on peliyhteisön jäsenten reaali maailman henkilönimiä ja käyttäjänimiä, nimiä on yleensä jollain tapaa muokattu. Tarkastelen tutkielmassa nimien erilaisia muokkauskeinoja. Yhteisöön viittaavien nimien kannalta tärkeää on myös se, millaisin perustein nimiä on annettu ja millaisia kohteita tällä tavoin on nimetty. Työssäni on kolme tutkimuskysymystä, jotka ovat seuraavat:

1. Millaisia nimiä peliyhteisön mukaan on annettu ja miten niitä on mahdollisesti muokattu?
2. Millä perustein peliyhteisön mukaan annetaan nimiä? Keiden mukaan nimetään?
3. Mitä kohteita peliyhteisön mukaan nimetään?

Ensimmäisessä tutkimuskysymyksessä keskeistä on se, millaisista lähtönimistä nimet on muokattu ja millä tavoin niitä on muokattu. Tutkin sitä, onko lähtönimenä henkilön reaali maailman nimi vai käyttäjänimi, ja vaikuttaako tämä nimen muokkaukseen. Tarkastelen myös sitä, onko nimiä muokattu pelimaailman tarpeisiin. Tätä määrittelen esimerkiksi sillä, onko nimen tarpeen noudattaa pelimaailmassa nähtävissä olevia eri lajien nimeämiskonventioita, tai onko nimi sellainen, joka ylipäänsä sopii pelin nimistöön. Käsittelen pelimaailman nimistöä ja nimeämistapoja luvussa 2.1. Tarkastelen nimien mahdollisia muokkaustapoja ja vertaan niitä alkuperäiseen asuunsa luvussa 4.

Toisen tutkimuskysymyksen kohdalla keskityn perusteisiin nimeämisen taustalla. Tutkin sitä, keiden mukaan nimetään ja millaisia syitä nimeämisen taustalla voi olla. Käsittelen nimeämisen perusteita luvussa 5.

Lisäksi tutkin sitä, mitä kohteita peliyhteisön mukaan on nimetty. Tarkastelen, millaisille hahmoille nimiä on annettu, mikä niiden rooli pelissä on ja mitä lajia ne edustavat. Yhteisön mukaan nimettyjen hahmojen lajia ja roolia käsittelen luvuissa 5.3.

1.2 Aiempi tutkimus

Internetin käyttäjänimistöä on tutkittu suhteellisen paljon, ja se on ollut toistaiseksi yleisin aihe internetin nimiä tutkittaessa. Lasse Hämäläisen (2019) väitöskirjan mukaan tutkimuksen kohteina on ollut useita erilaisia verkkosivustoja ja -yhteisöjä, kuten eri verkkopeliyhteisöjen ja keskustelufoorumien käyttäjänimet. Useissa näistä tutkimuksista aiheena on ollut esimerkiksi nimen ja identiteetin suhde, eivätkä niinkään nimet itsessään. Erilaisten verkkoalustojen ja -yhteisöjen määrä aiheuttaa myös sen, että verkon käyttäjänimistä tehtyjä tutkimuksia on runsas määrä, ja lisäksi internetin nopean kehityksen takia tutkimustulokset saattavat vanheta nopeastikin (Hämäläinen 2019).

Videopelien nimistöjä käsitteleviä tutkimuksia sen sijaan on verrattain vähän, ja Suomessa aiheesta on tehty toistaiseksi kaksi pro gradu -tutkielmaa ja joitakin kandidaatintutkielmia (Hämäläinen 2019: 19). Pelinimistön tutkimus on voinut keskittyä pelimaailmassa valmiiksi olemassa oleviin nimiin, kuten Paul Martinin (2011) tutkimus *Grand Theft Auto IV* -pelin fiktiivisistä katujen nimistä tai Jenni Räsäsen (2019) gradu *Counter Strike* -pelin kaupunkinimistöistä. Tutkimus on voinut kohdistua myös pelaajan antamiin nimiin, niin kuin Meri Ripatin (2016) gradussa käsittelemät *World of Warcraft* ja *The Sims* -pelien hahmojen nimet. Charlotte Hagström (2008) on myös tarkastellut *World of Warcraftissa* olevaa nimistöä ja sitä, kuinka pelaajat nimeävät omia hahmojaan. Guild Wars 2 -peliä on aiemmin käsitellyt Michaël Oosterlinck (2014) osana roolipelaamista käsittelevää opinnäytetyötään, mutta tutkimus keskittyy pelaajan identiteetin rakentamiseen pelin hahmonluonnin ja ympäristön kautta, ei niinkään nimeämiseen.

Monet pelinimistöä käsittelevät tutkimukset pohjaavat kirjallisuuden nimistön tutkimukseen, sillä videopelien nimistö on usein kytköksissä fantasiakirjallisuuden tai muiden fiktiivisten maailmojen nimistöihin (Hämäläinen 2019: 19). Pelaajien itse antamat nimet sen sijaan ovat lähellä muita internetin käyttäjänimiä, sillä ne toimivat pelaajan tunnisteena pelimaailmassa siinä missä käyttäjänimi toimii tunnisteena jollain tietyllä sivustolla.

Oma tutkimukseni sivuaa käyttäjänimien tutkimusta, sillä osa aineistoni nimistä on käyttäjänimiä tai sellaisista muokattuja. Tarkasteluni kohteena ovat kuitenkin pelissä esiintyvät nimet, eivät pelaajien luomat tunnukset tai omille hahmoilleen antamat nimet. Tässä suhteessa tutkimukseni muistuttaa kirjallisuuden nimistön tutkimusta, sillä tutkin fiktiivisessä maailmassa esiintyviä nimiä. Fantasiakirjallisuuden nimiä ja niiden roolia fantasiamaailman rakentamisessa on tutkinut muun muassa Emilia Uusitalo (2018) gradussaan.

1.3 Keskeisiä käsitteitä

Internetin nimistöä tutkiessa on käytetty monia erilaisia käsitteitä verkossa esiintyville käyttäjänimille. Tämä on riippunut pitkälti myös siitä, mitä on tutkittu, mutta yleisimpiä käsitteitä ovat olleet *käyttäjänimi* ja *nimimerkki*. Termeinä *nimimerkki* ja sen englanninkielinen vastine *nickname* (tai lyhyesti *nick*) esiintyvät etenkin vanhemmassa tutkimuksessa, kun taas uudempi tutkimus tuntuu suosivan käsitteitä *käyttäjänimi* ja *user name* (Hämäläinen 2019: 16). Itse käytän tässä tutkielmassa juuri termiä *käyttäjänimi* puhuessani nimestä, jonka henkilö on valinnut rekisteröityessään esimerkiksi jollekin verkossa toimivalle sivustolle tai palveluun. Lisäksi käytän termiä *pelihahmo* tai *hahmo* (*character*) kun puhun pelaajien peliin luomasta hahmosta, joka myös toimii pelaajan avatarina pelimaailmassa. Tällöin hahmon nimi voi myös olla se, joka identifioi pelaajan.

Käyttäjänimitutkimuksessaan Hämäläinen käyttää alkuperäisestä nimi-ideasta termiä *lähtönimi* ja niitä muokkaavista erilaisista elementeistä termiä *muokkauselementti* (Hämäläinen 2019: 50). Hämäläinen käyttää näitä termejä kuvaamaan käyttäjänimen muokkaamista uniikiksi, sillä usein erilaiset palvelut ja sivustot vaativat sitä. Omassa tutkimuksessani termit *lähtönimi* ja *muokkauselementti* sopivat kuvaamaan peliyhteisön

jäsenen alkuperäistä nimeä ja mahdollisia muokkaustapoja, sillä lähtökohtaisesti aineistoni nimiä on jollain tapaa muokattu.

Hämäläinen mainitsee väitöskirjassaan videopelin erilliset pelitilat, jotka voivat koostua pelin tyyppin mukaan esimerkiksi *tasoista*, *kartoista* ja *maailmoista* (Hämäläinen 2019: 13). Tämän gradun aihetta ajatellen pelimaailman rakenteeseen liittyviä keskeisiä käsitteitä ovat *kartta* (*map*) ja *maailma* (*world*). Käytän tässä tekstissä suomentamiani termejä, mutta englanninkieliset ilmaisut ovat peräisin suoraan pelistä. Sekä Guild Wars että Guild Wars 2 koostuvat kokonaisesta pelimaailmasta, joka on jaettu pienempiin osiin, karttoihin. Vaikka käsite pelimaailma sisältää sanan *maailma* (*world*), kutsuu Guild Wars 2 myös palvelimiaan (*server*) nimellä *world* ('maailma'). Pelin ensimmäistä kertaa aloittaessaan pelaaja valitsee palvelimen eli oman kotimaailmansa (*home world*), joilla on omat nimensä (esimerkiksi *Jade Quarry*, *Whiteside Ridge*). Vaikka nimet muistuttavat pelin paikan-nimiä, maailman valinta ei vaikuta itse *pelimaailmaan*, vaan siihen, mihin palvelimeen pelaaja on yhteydessä. Käytännössä maailman valinnalla on merkitystä vain siinä, valitseeko Euroopassa vai Pohjois-Amerikassa sijaitsevan palvelimen, sillä näiden kahden alueen pelaajat eivät voi olla pelin sisällä tekemisissä toistensa kanssa. *Pelimaailma* puolestaan on eri kartoista ja muista pelin tiloista koostuva kokonaisuus, joka on samanlainen kaikille pelaajille.

Olennainen peliin liittyvä käsite on *NPC* (*non player character*), joka tarkoittaa nimensä mukaisesti sellaista pelissä esiintyvää hahmoa, joka ei ole pelaajan luoma tai kontrolloima. NPC on erityisen relevantti monen pelaajan peleissä, joissa pelaajien ohjaamia hahmoja on useita. Yleensä NPC-hahmot ovat helposti erotettavissa pelaajista. Niillä on erilaisia funktioita, esimerkiksi *tarinallinen* tai *pelitekninen*. *Tarinallisella funktiolla* tarkoitan NPC-hahmojen esiintymistä pelin varsinaisessa tarinassa, mutta myös sitä, kun hahmojen roolina on lähinnä pelimaailman elävöittäminen. *Peliteknisellä funktiolla* tarkoitan sitä, että NPC-hahmot ovat väline jollekin pelin toiminnolle. Tästä esimerkkinä on se, että pelissä voi olla hahmo jolle pelaajan täytyy puhua tietyn tehtävän suorittamiseksi. Hahmoilla voi olla pelimaailmassa tietty paikkansa, tai ennalta määrätty reitti, jota pitkin ne kulkevat. NPC-hahmoja on sekä hyvántahtoisia (*friendly*) ja vihamielisiä (*hostile*). Hyvántahtoisia ovat esimerkiksi hahmot, jotka antavat erilaisia tehtäviä tai jotka muuten vain toimivat pelimaailman täytteenä. Vihamieliset hahmot sen

sijaan toimivat pelaajan vastustajana ja hyökkäävät kimppuun, mikäli pelaaja on tarpeeksi lähellä. Sekä pelihahmojen että NPC -hahmojen nimet ovat pelissä koko ajan nähtävissä, pelaajan asetuksista riippuen joko jatkuvasti tai vaihtoehtoisesti pelaajan liikuttaessa kursoria hahmon kohdalle. Jo nimen väristä pelaaja näkee, onko kyseessä toinen pelaaja vai NPC -hahmo, eikä tätä tarvitse arvailla. Värin perusteella pelaaja saa myös helposti tietää, onko hahmo hyväntahtoinen vai vihamielinen.

MMORPG-genrelle tyypillisiä käsitteitä ovat lisäksi *dungeon* ja *raid*, joille ei ole olemassa vakiintuneita suomenkielisiä vastineita, vaikka suomenkielisissä julkaisuissa käytössä on ollut esimerkiksi *tyrmä* ja *luolasto*. Kattokäsitteenä näille toimii *instanssi* (*instance*). Käytännössä tämä tarkoittaa pelimaailmasta löytyvää erillistä, rajattua tilaa, joka on yksityinen pelaajalle tai pelaajaryhmälle. Tällainen tila voi olla esimerkiksi *dungeon*- tai *raid*-instanssi, joita varten pelaajien on muodostettava tietyn kokoinen ryhmä erityisen voimakkaan vihollisen tai vihollisten (*boss*) voittamiseksi. Yleensä pelaajilla on käytössään englanninkieliset termit puhekielestä riippumatta – ainakin oman kokemuksen mukaan on tapana puhua suomeksikin *bosseista* ja *raideista*. Guild Warsille on olemassa viralliset ranskan-, saksan- ja espanjankieliset käännökset, jonka pelaaja voi halutessaan valita pelin asetuksista, mutta oletuksena peli on englanniksi. Ylipäättään videopelikulttuurin ja -sanaston kieleksi on pitkälti vakiintunut englanti ja erityisesti online-peleissä, joissa pelaajia saattaa olla joka puolelta maailmaa, englanti toimii universaalina kielenä. Videopelit ovat yleensä saatavilla englanniksi mahdollisimman suuren yleisömäärän tavoittamiseksi (Summala 2015).

Guild Wars 2 -pelissä pelaaja antaa ensin *käyttäjätililleen* (*account*) nimen ja sen jälkeen nimeää luomansa hahmon tai hahmot. Sekä käyttäjätilin että hahmojen nimet ovat kaikille näkyvillä ~~itse~~ pelissä, ja käyttäjätilin nimi toimii tunnisteena kaikille pelaajan hahmoille. Ensimmäisessä Guild Wars -pelissä ei ole käytössä käyttäjätilin nimeä, vaan pelaaja on tunnistettavissa vain hahmonsa tai hahmojensa nimien avulla. Pelaajien hahmoilleen luomat nimet muistuttavat sekä käyttäjänimiä että fiktiivisiä nimiä, kuten kirjallisuuden nimiä. Hahmon nimen tulee Guild Warsissa koostua kahdesta tai useammasta osasta, Guild Wars 2:ssa sen sijaan riittää yksi. Kumpikaan peli ei hyväksy nimiin numeroita tai erikoismerkkejä, ja lisäksi peli muuttaa jokaisen nimen osan automaattisesti alkamaan isolla alkukirjaimella. Nimillä on myös muita rajoituksia – ne

eivät esimerkiksi saa sisältää vihapuhetta tai loukkaavaa sanastoa, eikä pelaaja saa nimellään valheellisesti esiintyä ArenaNetin työntekijänä (Guild Wars 2 Naming Policy.)

Termi *kilta* (*guild*) on myös olennainen, sillä se liittyy vahvasti pelin yhteisöllisyyteen. Killat ovat osa lähes kaikkia MMO-genren pelejä, ja niissä on yleensä näiden muodostamiselle sisäänrakennettu toiminto. Killalla on *johtaja* (*leader*), mahdollisia *apujohtajia* (*officers*) ja tietysti *jäseniä* (*members*). Ensimmäisessä Guild Warsissa kiltojen väliset kamppailut (*guild wars*) olivat merkittävässä osassa, mikä näkyy pelin nimestäkin, mutta vaikka jatko-osassa tätä toimintoa ei ole, ovat killat silti tärkeitä ryhmäytymisen ja yhteisöllisyyden työkaluja. Killan perustaja antaa killalle nimen ja tämän lisäksi 2-4 -kirjaiminen tunniste (*guild tag*), joka näkyy kiltaan kuuluvan pelaajan nimen yhteydessä. Esimerkiksi kiltaan *The Tarband*, jonka tunniste on *[TAR]*, kuuluvan pelaajan hahmo *Eleinja* näkyisi muille muodossa *Eleinja [TAR]*.

Tälle gradulle ovat oleellisia myös käsitteet *peliyhteisö* (*community*), *pelintekijä* (*game developer*) ja *pelaaja* (*player*). *Peliyhteisö* toimii kattokäsitteenä jälkimmäisille, eli siihen kuuluvat sekä pelintekijät että pelaajat. *Pelintekijällä* tarkoitan pelin kehittämiseen ja valmistamiseen osallistuneita henkilöitä, johon kuuluvat suunnittelijoiden ja ohjelmoijien lisäksi myös taiteilijat ja kirjoittajat. *Pelaaja* tarkoittaa yksinkertaisesti ketä tahansa, joka peliä pelaa ja on luonut siihen oman käyttäjätilin. Myös pelintekijät voivat olla – ja usein ovatkin – pelin pelaajia. Käsittelen pelin yhteisöä tarkemmin luvussa 2.3.

2 Tutkimuksen kohde

Tässä luvussa esittelen tutkimukseni kohdetta, Guild Wars -pelisarjaa. Pelin yleisen esittelyn jälkeen käsittelen videopelien nimistöjä yleisemmin ja Guild Warsin nimistöä niihin suhteutettuna luvussa 2.1. Luvussa 2.2 käsittelen pelin intertekstuaalisuutta. Tarkastelen videopeleissä yleisesti esiintyvää intertekstuaalisuutta ja sitä, millaisiin lähteisiin Guild Warsissa viitataan ja miten viittaukset ilmenevät pelissä. Luvussa 2.3 perehdyn pelin yhteisöön ja yhteisön rooliin MMORPG-genren peleissä.

Guild Wars on peliyhtiö ArenaNetin kehittämä ja NCSoftin julkaisema pelisarja, joka koostuu kahdesta pelistä: Guild Wars julkaistiin huhtikuussa 2005 ja jatko-osa Guild Wars 2 elokuussa 2012. Pelit ovat luonteeltaan massiivisia monen pelaajan roolipelejä, joita pelataan verkossa. Molemmat yltävät myydyimpien PC-pelien listalle, ja ensimmäinen Guild Wars onkin maailman kuudenneksitoista myydyin PC-peli kuudella miljoonalla kappaleella (List of best-selling PC games). Guild Wars 2:n pelaajien kokonaislukumäärän arvio on vuonna 2020 noin 12,5 miljoonaa (MMO Populations). Ensimmäistä Guild Warsia kutsutaan toisinaan Guild Wars -trilogiaksi, sillä se koostuu kolmesta toisistaan riippumattomasta pelistä, jotka yhdistyvät kuitenkin samaan pelimaailmaan. Guild Wars 2 sen sijaan sisältää peruspelin ja myöhemmin julkaistuja maksullisia lisäosia, jotka ovat laajentaneet pelimaailmaa.



Kuva 1. Pelinäkymä alkuperäisestä Guild Wars -pelistä. Tekijän kuvakaappaus.

Vaikka molemmat pelisarjan osat sijoittuvat tarinallisesti samaan universumiin ja niiden taustalla on monia samoja tekijöitä, ovat ne kaksi erillistä peliä ja pelaajan hahmo ei esimerkiksi siirry ensimmäisestä toiseen. Molemmat sijoittuvat samaan maailmaan ja ovat osana samaa tarinaa – Guild Wars 2 tapahtuu tarinallisesti noin 250 vuotta ensimmäisen pelin jälkeen. Jatko-osassa on runsaasti samoja paikkoja ja se sisältää useita viittauksia ensimmäisen pelin hahmoihin ja tapahtumiin. Tästä huolimatta molemmat ovat itsenäisiä pelejä, ja niiden pelaaminen on toisistaan riippumatonta. Ensimmäinen Guild Wars on yhä pelattavissa, vaikka se onkin saanut jatkoa.



Kuva 2. Pelinäkymä Guild Wars 2 -pelistä. Tekijän kuvakaappaus.

Sekä Guild Wars että Guild Wars 2 jakavat paljon samaa nimistöä, ja tässä tutkielmassa tarkastelen molempia. Yksinkertaisuuden vuoksi puhun työssäni yksikössä *pelistä*, ja käytän yleisesti nimeä *Guild Wars* viitatessani koko pelisarjaan. Jos tarkoitukseni on viitata nimenomaan ensimmäiseen Guild Warsiin tai pelin jatko-osaan, teen tämän selväksi mainitsemalla kummasta pelistä on kyse. Työssäni tarkastelen jatko-osaa monin kohdin enemmän, sillä uudemmassa julkaisuajankohdasta johtuen siitä on mahdollista saada enemmän tietoa.

Pelin aloittaessaan pelaaja luo oman hahmonsa ja myöhemmin mahdollisesti useampia. Pelaaja valitsee hahmonsa lajin lisäksi myös hahmoluokan (esimerkiksi *warrior*, *elementalist*). Ensimmäinen Guild Wars antoi pelaajan pelata vain ihmishahmoilla, mutta Guild Wars 2 lisäsi pelattavaksi neljä uutta lajia, jotka ovat *norn*, *sylvari*, *charr* ja *asura*.

Monien muiden verkkoroolipelien tapaan myös Guild Warsissa pelaajan tavoitteena on hahmonsa tason kehittäminen, maailman tutkiminen ja varusteiden hankkiminen. Pelaaja saa pitkälti toimia vapaasti niin kuin itse haluaa, sillä maailma on avoin eikä ennalta määrättyä määränpäättä ole. Guild Warsiin sisältyy kuitenkin juonellinen tarina, johon pelaaja osallistuu omalla hahmollaan. Kyseessä on eepinen

fantasiatarina, jossa maailmaa uhkaavat kuolevaisia vastaan kääntyneet jumalhahmot ja luonnonvoimia muistuttavat lohikäärmeet. Pelissä on mahdollista taistella pelimaailman uhkia vastaan (*player versus environment, PvE*) tai osallistua pelaajien väliseen kamppailuun (*player versus player, PvP*).

Vaikka pelillä ei ole selvää loppua, pelaajalle tarjotaan erilaisia tavoitteita ja saavutuksia, jotka houkuttavat jatkamaan pelaamista. Tarinan läpi pelaaminen ei yleensä ole suurimmalle osalle pelaajista pääasiallinen tavoite. MMORPG-genren pelien pelaamiseen liittyy olennaisesti toisto, ja usein pelaajilla on tapana pelata läpi esimerkiksi jokin tietty instanssi useita kertoja varusteiden, materiaalien ja pelimaailman valuutan keräämiseksi. Yhteisö on myös tärkeä osa MMORPG-pelejä ja pelaajien on mahdollista muodostaa ryhmiä ja kommunikoida keskenään pelissä olevan chat-toiminnon avulla. MMORPG-pelien sosiaalinen ulottuvuus voi myös itsessään olla syy pelin jatkamiselle.

Pelien päivitys ja sisällön lisääminen on yleistä verkkoroolipeille, ja tämä pätee myös Guild Warsiin. Guild Wars on laajentunut sekä ilmaisten päivitysten että maksullisten lisäosien myötä. Lisäosat ovat yleensä suurempia kokonaisuuksia. Ilmaiset päivitykset voivat lisätä vaikkapa kartan tai uuden osan pelin tarinaa.

2.1 Pelin nimistö

Tässä luvussa tarkastelen videopelien nimistöjä yleisesti ja Guild Warsissa olevia nimiä suhteessa niihin. Pelimaailmaan astuessaan pelaaja huomaa nopeasti, että nimiä on valtavasti ja ne ovat läsnä kaikkialla. Nimet ovatkin keskeisessä asemassa videopelimaailmassa, sillä ne luovat hahmoille ja paikoille identiteettiä ja niiden avulla pelaaja voi hahmottaa ympäristöään (Hämäläinen 2019: 89). Paikannimet ovat erityisesti näkyvillä peleissä, joissa pelaaja saa kulkea vapaasti ja tutkia pelimaailmaa (Martin 2011: 3). Nimet ovat tärkeässä osassa myös silloin, kun pelaajat kommunikoivat keskenään pelimaailmaan liittyvistä asioista. Nimiä on monenlaisilla kohteilla, niin hahmoilla, paikoilla kuin myös erilaisilla esineilläkin. Nimet saattavat vaikuttaa erikoisilta ja reaaliaimailmasta poikkeavilta, mutta yleensä niihin sisältyy jonkinlainen periaate, ja nimet toimivat yhtenä työkaluna pelimaailman hahmottamiseksi (Hagström 2008: 267).

Nimistö tukee pelimaailman alueen identiteettiä siinä missä vaikkapa siellä sijaitsevien rakennusten ulkonäkökin.

Muiden MMORPG-pelin lailla myös Guild Warsissa on runsaasti nimiä. Kaikilla pelissä esiintyvillä hahmoilla, paikoilla ja esineillä ei kuitenkaan ole nimeä vaan pelissä on runsaasti myös sellaisia kohteita, joilla on nimen sijasta vain jokin tunniste. Esimerkiksi joka ikisellä pelistä löytyvällä hahmolla ei ole nimeä, vaan osa on nimetty yksinkertaisesti funktiona mukaan, kuten *merchant* ja *citizen*. Kun hahmo on nimetty, voi nimeen sisältyä myös tieto hahmon pelillisestä funktiosta, kuten *Casgliad [Merchant]* tai *Akoto [Guild Registrar]*.

Fantasiagenren pelinä Guild Wars noudattaa pitkälti samankaltaisia nimeämiskonventioita kuin fantasiakirjallisuuden fiktiiviset maailmat. Meillä on käsityksiä ja kokemuksia siitä, millaisia nimiä esimerkiksi paikan- ja henkilönnimien kategorioihin kuuluu, samaan tapaan kuin nimettäessä muitakin kohteita (Uusitalo 2018: 8). Uusitalon mukaan fantasian lukijoille lienee muodostunut jonkinlainen mielikuva siitä, millaisia nimet fantasiakirjallisuudessa esimerkiksi eri lajeilla ovat (Uusitalo 2018: 8). Eri lajeilla on omat nimeämiskonventionensa, samaan tapaan kuin reaali maailmassa ihmisillä on erilaisia nimiä riippuen heidän kansallisuudestaan tai taustastaan. Fantasiamaailmoissa toimii yleensä sama periaate, Guild Warsin lisäksi esimerkiksi World of Warcraftissa (Hagström 2008). Reaali maailmassa yhteisön jäsenillä on usein keskenään samoja nimiä, mutta fiktiivisissä maailmoissa, kuten fantasiakirjallisuudessa, tämä on verrattain harvinaista (Uusitalo 2018: 14).

Kirjallisuusnimien luomisessa käytetään tyypillisesti samoja tai samanlaisia nimenmuodostussääntöjä kuin reaali maailmassa, vaikka toisaalta näitä sääntöjä voidaan myös rikkoa (Ainiala – Saarelma – Sjöblom 2008: 338). Rakenteellisesti nimet voivat muistuttaa hyvinkin paljon reaali maailman nimistöä. Fantasiakirjallisuuden nimistö on kuitenkin hyvin monipuolista, ja on lähes mahdotonta määritellä piirteitä, jotka sopisivat kaikkiin fantasian nimiin (Uusitalo 2018: 9). Fantasialle on tyypillistä, että tarinassa esiintyy useampia ihmiskansoja ja kuvitteellisia älykkäitä olentoja, joilla on keskenään erilainen nimistö (Uusitalo 2018: 51). Roduilla on omat piirteensä ja historiansa, kuten fantasiamaailmoille on tyypillistä. Lajit saavat keskenään samankaltaisia nimiä, ja eri lajeille annetaan erilaisia nimiä (Ripatti 2016: 19). Pelaajan ei ole mikään pakko noudattaa

pelimaailman nimeämiskonventioita riippumatta siitä, minkä lajin valitsee hahmolleen, mutta osa pelaajista pyrkii tähän tietoisesti. Pelattavien lajien kulttuurilla ja nimeämistavoilla on merkitystä pelaajan eläytymiseen. Fantasiamaailman eri kulttuuriympäristöissä on omat nimisysteeminsä, samaan tapaan kuin reaali maailmasakin. Eri kulttuureilla voi olla eri nimeämistapoja, esimerkiksi yksilöllisen nimen lisäksi vakiintunut lisänimi tai vastaavasti sen puuttuminen (Ainiala ym. 2008: 168).

Guild Warsin maailma on fantasiamaailma, johon kuuluvat muun muassa taikuus, myyttiset hahmot (kuten pelimaailman ihmisten jumalat) ja runsas määrä erilaisia olentolajeja. Jokaista näistä lajeista erottaa ulkonäön lisäksi myös omat kulttuurit ja tavat sekä erilaiset nimeämiskonventiot.

Pelin ihmisten henkilö- ja paikannimisysteemi on kaikista monimuotoisin. Henkilönnimien kohdalla käytössä on suurimmaksi osaksi reaali maailman henkilönnimien etu- ja sukunimi -malli, vaikka kaikkien hahmojen sukunimiä ei olekaan mainittu. Ihmisillä on reaali maailman ihmisten tavoin runsaasti eri kulttuureja ja etnisiä taustoja, mikä heijastuu myös henkilö hahmojen (*Logan Thackeray*, *Shiro Tagachi*) ja paikkojen (*Shing Jea Island*, *The Kodash Bazaar*) nimissä. Pelimaailmaan kuuluvat kolme mannerta *Tyria*, *Cantha* ja *Elona* ovat saaneet vaikutteita reaali maailman kulttuureista. Näistä Tyria muistuttaa eniten eurooppalaista kulttuuria ja ympäristöä, kun taas Cantha perustuu itäaasialaiseen kulttuuriin ja Elona puolestaan afrikkalaiseen.



Kuva 3. Pelattavia lajeja Guild Wars 2 -pelistä. Ihminen, norn ja sylvari. Tekijän kuvakaappauksia.

Ihmistä muistuttavat mutta kooltaan paljon suuremmat, pohjoisessa asuvat nornit ovat saaneet inspiraationsa skandinaavisesta mytologiasta, ja tämä heijastuu myös nimiin. Norneilla voi olla etunimen lisäksi patro- tai matronyyminen lisänimi (*Olaf Olafsson*, *Jhavi Jorasdottir*) tai deskriptiivinen ominaisuuksiin liittyvä lisänimi (*Halla Corpseflayer*).

Sylvarit ovat humanoideja kasvinkaltaisia olentoja, jotka ovat syntyneet kirjaimellisesti puusta kasvamalla. Lajin nimistö ja kulttuuri on saanut vaikutteita brittiläisen kansanperinteen kuningas Arthur -myyteistä, joka näkyy sylvarien kelttiläisessä nimistössä (*Bercilak*, *Gairwen*). Lisäksi pelaaja voi törmätä myös tarinallisiin elementteihin kuningas Arthur -perinteestä. Sylvarihahmolla pelattava tarina *The Green Knight* viittaa suoraan Arthur -myytin tarinaan *Sir Gawain and the Green Knight*. (Guild Wars 2 EuroGamer Expo 2011.)

Sarvekkaita kissaeläimiä muistuttavat charrit puolestaan muistuttavat jossain määrin antiikin Roomaa legioonasysteeminsä ja nimistönsä kautta. Charreilla on käytössä nimikkeitä kuten *centurion* ('sadanpäämies') ja latinankielisiä etunimiä (*Caelia*, *Ventus*). Charrien legioonat jakautuvat pienempiin sotajoukkoihin (*warband*), jonka jäsenet jakavat sukunimen tavoin toimivassa lisänimessään keskenään saman nimenosan. Saman joukon jäseniä ovat esimerkiksi *Pyre Fierceshot*, *Bonwor Fierceblade* ja *Roan Fierceheart*.

Isopäiset, terävähampaiset ja alun perin maan alla asustaneet asurat ovat pelattavista lajeista älykkäimpiä ja teknisesti kehittyneimpiä. Ne ovat myös näistä lajeista ainoa, joiden nimistö ei juurikaan muistuta reaalimaailmasta tunnistettavaa nimistöä, vaan nimet ovat usein yksi- tai kaksitavuisia ja sisältävät kaksoiskonsonantteja (*Vekk*, *Gadd*). Nimisysteemi on yksiniminen, mutta nimen yhteydessä on usein mainittu jokin ammattinimike (*Professor Canni*).



Kuva 4. Pelattavia lajeja Guild Wars 2 -pelistä. Charr ja asura. Tekijän kuvakaappauksia.

Lisäksi pelissä esiintyy lukuisia muita lajeja, joilla on yleensä omat nimisysteeminsä. Erityisesti Guild Wars 2:ssa on useita lajeja, joita pelaajan ei ole mahdollista itse pelata, mutta jotka ovat esillä pelimaailmassa. Älykkään jääkarhumaisen kodan-lajin nimistö koostuu kuvailevista, yleensä adjektiivin ja substantiivin muodostamista nimistä (*Shallow Thunder*, *Grateful Smile*). Skritt-lajin edustajat muistuttavat rottia ja kommunikoivat keskenään nopeilla äänillä ja viserryksillä, joista myös nimistö on motivoitunut (*Bwikki*, *Chikt'ikkat*). Pyöreät, maitovalasmaiset ja rauhalliset quagganit käyttävät puheessaan ja nimissään paljon pyöreitä *o*-äänteitä (*Baroosh*, *Poobadoo*). Myyrämäisen dredge-lajin kulttuuri viittaa humoristisella tavalla kommunistiseen Neuvostoliittoon, ja useat nimet ja termit sisältävät myyrää tarkoittavan englanninkielisen *mole*-sanon kautta muodostettuja sanaleikkejä (esim. *moletariat* > *proletariat* 'proletariaatti', paikannimet *Molensk* ja *Molengrad*). Myös lajin henkilönnimet ovat saaneet vaikutteita slaavilaisista nimistä (*Rabsoovich*, *Mikhail*).

Lajien runsaus, erilaiset inspiraation lähteet mahdollistaa sen, että pelimaailman nimistön kirjo on laaja ja monipuolinen. Myyttisen, fantastisen nimistön lisäksi pelissä

esiintyy futurististakin nimistöä. Kirjava nimistö antaa myös tilaisuuden sisällyttää nimiin hyvinkin erilaisiin lähteisiin perustuvia intertekstuaalisia viittauksia.

2.2 Intertekstuaalisuus pelissä

Käsittelen tässä luvussa intertekstuaalisuutta, sen roolia videopeleissä ja kuinka intertekstuaalisuus on esillä Guild Warsissa. Intertekstuaalisuus on pelin kannalta tärkeä käsite, sillä Guild Wars sisältää runsaasti erilaisia viittauksia. Intertekstuaalisuus näkyy pelissä esiintyvissä lainanimissä, mutta se ei rajoitu vain nimistöön ja myös esimerkiksi hahmojen vuoropuhelu voi sisältää viittauksia. Viittaus voi myös olla sanaton, jolloin esimerkiksi jokin tilanne tai jonkin kohteen ulkonäkö on itsessään intertekstuaalinen. Keskeisenä intertekstuaalisena ryhmänä ovat peliyhteisön jäsenten mukaan annetut nimet.

Intertekstuaalisuuden käsitteelle ei ole yhtä yhteisesti hyväksyttyä määritelmää, ja sitä käytetään eri tavoin eri yhteyksissä. Intertekstuaalisuus ei ole vain kirjallisuuden termi, vaan se ulottuu kaikkeen muuhunkin kulttuuriin ja taiteeseen. (Allen 2011: 169.) Pääasiallisesti intertekstuaalisuus tarkoittaa tekstin suhdetta muihin teksteihin, mutta myös tekstin määritelmä on tässä tapauksessa häilyvä. On melko hankalaa ja monimutkaista määritellä, mikä oikeastaan lasketaan intertekstuaalisuudeksi, sillä loppujen lopuksi kaikki tekstit ovat omalla tavallaan intertekstuaalisia. Mikään ei synny tyhjiössä, vaan tekstien pohjana ja vaikuttajina on aina muita tekstejä – olivat viittaukset sitten tarkoituksenmukaisia tai eivät. Intertekstuaalisuus voi olla esimerkiksi taiteilijan parodiointia toisen taiteilijan tyylistä maalauksessaan. Tekstin ei siis tarvitse olla kirjallista, eikä sen tarvitse pohjautua sanoihin ollenkaan, sillä se voi olla esimerkiksi kuva. (Allen 2011: 171.) Intertekstuaalisuudesta voidaan puhua myös videopelejä käsitellessä, ja videopelikin voi olla teksti (Krzywinska 2008).

Videopeleissä intertekstuaalisuus on usein tärkeässä roolissa. Tanya Krzywinska esittää, että oikeastaan mikä tahansa populaarikulttuurin tuote nojaa jossain määrin intertekstuaalisuuteen, mutta viittausten määrä ja merkitys ovat erityisesti esillä sekä fantasian että tieteisfiktio lajityypeissä (Krzywinska 2008: 123). Fiktiivinen pelimaailma on tärkeä osa peliä, sen ydin, johon pelaaja on yhteydessä jatkuvasti pelatessaan. Intertekstuaaliset viittaukset jo olemassa oleviin lähteisiin, kuten myytteihin, luovat

pelimaailmaan syvyyttä, joka hyödyntää pelaajien tietämystä. (Krzywinska 2008: 123.) Myös monet fantasiakirjailijat lainaavat teoksiinsa elementtejä todellisesta maailmasta, ja kun ne ovat lukijalle ennestään tuttuja, ei kirjailijan tarvitse avata kaikkia yksityiskohtia (Uusitalo 2018). Esimerkiksi japanilaisessa *Final Fantasy* -pelisarjassa esiintyy lukuisia nimiä, jotka viittaavat suoraan erilaisiin reaali maailman taruihin ja uskontoihin, oli kyseessä sitten skandinaavinen mytologia (*Odin*), hindulaisuus (*Shiva*) tai Raamatun myytit (*Leviathan*) (Religious allusions in *Final Fantasy*).

Fantasiagenre vaikuttaa lainaavan usein omiin tarkoituksiinsa myyttisiä, kansantaruita peräisin olevia olentoja ja hahmoja. Monet mytologioiden hahmot esiintyvät usein populaarikulttuurissa joko nimen tai muiden ominaisuuksiensa kautta. Mytologiaan viittaavat hahmot eivät kuitenkaan välttämättä jaa nimen lisäksi juurikaan muita yhtäläisyyksiä alkuperänsä kanssa. *Final Fantasy XIII* -roolipelissä esiintyvä mekaaninen hevonen *Odin* ei ole skandinaavisen mytologian jumala Odin (Luukkanen 2014: 40), eikä Guild Warsista löytyvä *Bifrost* ole samaisen mytologian sateenkaarisilta, vaan molemmat kohteet lainaavat myyttisiä nimiä todennäköisesti niistä syntyvien mielikuvien takia.

Guild Wars ammentaa maailmaansa vaikutteita useista lähteistä, ja tämä näkyy nimistön lisäksi muuallakin pelissä. Pelissä viitataan sekä kirjallisuuteen että monen kulttuurin mytologioihin. Myös Guild Warsista löytyy esimerkiksi kreikkalaisen mytologian kentaureja, skandinaavisen mytologian jotun-jättiläisiä ja japanilaisesta mytologiasta peräisin olevia linnun kaltaisia tengu-olentoja. Raamatun luomiskertomukseen viittaa *Eve*-niminen hahmo, joka kantaa mukanaan pääkalloa nimeltä *Adam*. Myyteistä lainataan elementtejä ja eri mytologioista nimistöä, mutta pelimaailmalla on kuitenkin tarinallisesti omat mytologiansa, jotka eroavat reaali maailman vastaavista.

Intertekstuaaliset viittaukset kohdistuvat myös populaarikulttuuriin, kuten tv-sarjoihin, musiikkiin ja internet-ilmiöihin. Siinä missä kirjallisuuteen ja mytologioihin viittaavat kohteet saattavat olla luomassa maailman tunnelmaa ja herättämässä pelaajassa erilaisia mielikuvia, populaarikulttuuriin viittaavat nimet ovat usein luonteeltaan humoristisia. Varsinkin internet-ilmiöihin viittaavat nimet on tarkoitettu nimenomaan huumoria herättäviksi. Monet peliyhteisön mukaan annetut nimet vaikuttavat toimivan samalla tavalla. Joillekin pelaajille tämä saattaa olla mieluista, kun taas joillekin pelimaailmasta erottuvat ja pelin jatkumoa mahdollisesti rikkovat populaarikulttuurin

viittaukset voivat häiritä pelikokemusta ja uppoutumista pelimaailmaan. Ne voivat silti olla merkityksellisiä yhteisöllisyyden luomisessa, sillä ne voivat viitata pelaajien ja pelintekijöiden jakamaan yhteiseen tietoon populaarikulttuurista. (Krzywinska 2008: 128.)

Intertekstuaaliset viittaukset voivat tulla esiin pelin tarinan tekstissä, hahmojen repliikeissä, tai ne voivat olla sanattomia ja liittyä esimerkiksi henkilöhahmojen tai paikkojen ulkonäköön (Luukkanen 2014). Joissain tapauksissa kohteen ulkonäkö voi olla tärkeässä roolissa avatakseen nimen intertekstuaalisen merkityksen. Viittaukset eivät rajoitu ainoastaan nimistöön ja hahmojen puheeseen, vaan pelissä saattaa esiintyä myös sanattomia viittauksia. Vuoden 2012 elokuussa julkaistussa *Forbes*-lehden artikkelissa *'Guild Wars 2' Makes Us Laugh with References to Other Games* Carol Pinchefsky kertoo erilaisista humoristisista viittauksista muihin peleihin, joihin hän ja muut Guild Warsin pelaajat ovat törmänneet. Pinchefsky tarjoaa seuraavan esimerkin: "So here I am in *Guild Wars 2* (GW2), playing a Sylvari engineer, when I encountered a woman who needed help planting seeds. Just a typical quest, right? Then I learned the plants had offensive abilities. And then we were attacked by the undead. That's right, people. I was playing *Plants vs. Zombies* as a mini-game." (Pinchefsky 2012.) Pinchefsky viittaa PopCap Gamesin vuonna 2009 julkaisemaan *Plants vs. Zombies* -peliin, jossa pelaaja istuttaa erilaisia kasveja torjuakseen zombien hyökkäyksen. Kuten Pinchefsky on huomannut, näin tapahtuu kirjaimellisesti myös eräässä Guild Wars 2:n tehtävässä.

Nimen sisältämää viittausta voi tukea myös esimerkiksi dialogi tai hahmon käytös. Guild Warsin hahmo *Kilroy Stonekin* on nimetty internet-ilmiö Leeroy Jenkinsin mukaan. Nimi perustuu erään World of Warcraft -pelaajan tämän nimiseen hahmoon, joka tuli tunnetuksi YouTube-videoista, joissa pelaaja juoksee vihollisjoukkoon hahmonsa nimeä eräänlaisena taisteluhuutona huutaen (ja tapattaen samalla itsensä). Guild Warsista löytyy tehtävä, jossa pelaajan on tarkoitus selvittää tiensä erään alueen läpi Kilroy Stonekinin kanssa, mutta hahmo juoksee nimeään huutaen kohti vihollisia, joka viimeistään tekee Leeroy Jenkins -viittauksen pelaajalle selväksi, mikäli pelaaja tuntee tämän internet-ilmiön.

Suorastaan metatason intertekstuaalisuuteen yltää Guild Wars 2:ssa alun perin vuoden 2013 aprillipäivänä julkaistu alue nimeltään *Super Adventure Box*, jossa pelaaja

siirtyy normaalista pelimaailmasta värikkääseen ja retrohenkiseen maailmaan, joka on ikään kuin peli pelin sisällä. Tehtävänä on selvittää tasohyppelystä usean kartan läpi ja pelastaa prinsessa, noudattaen pitkälti samaa ideaa kuin tunnetussa Nintendon *Super Mario* -pelisarjassa. Lisäksi pelastettavan prinsessan nimi *Miya* ja tehtävän antava hahmo *Moto* tukevat viittausta: asettamalla nimet peräkkäin ja yhdistämällä ne saa aikaiseksi nimen *Miyamoto*, joka viittaa *Super Mario* -pelisarjan ja monet muut luoneeseen pelisuunnittelija Shigeru Miyamotoon.

Pelikulttuurista syntyneet ilmiöt, kuten Leeroy Jenkins ja nostalginen videopeli-perinne, ovat hyviä esimerkkejä viittauksista, joita tarjotaan pelaajille. Jos pelaaja tuntee muutakin videopelikulttuuria, hän voi saada oivalluksia nähdessään viittauksia muihin peleihin. Tämän takia pelit ovat luonteva alusta sisällyttää juuri videopelikulttuuriin viittaavia elementtejä.

Pelin yleisen intertekstuaalisuuden takia ei ole ihme, että myös peliyhteisö on esillä monissa nimissä. Peliyhteisön jäsenten nimien lisääminen peliin vaikuttaisi olevan yleistä myös muussa videopelikulttuurissa Guild Warsin lisäksi. Etenkin tämä näyttäisi olevan esillä muissa MMO-genren peleissä, sillä näihin kuuluu olennaisesti yhteisöllisyys ja se, että pelimaailma yleensä laajenee ajan myötä, jolloin tarvitaan nimiä uusille kohteille. Esimerkiksi World of Warcraftissa, maailman myydyimmässä MMORPG-pelissä, pelaajien mukaan nimeäminen on melko yleistä. World of Warcraft -aiheiselta *Wowhead*-fanisivustolta löytyy artikkeli *Blizzard and Community References in WoW*, jossa listataan useita pelintekijöiden (*Blizzard* on World of Warcraftin kehittänyt peliyhtiö) ja pelaajien mukaan nimettyjä, pelissä esiintyviä kohteita – mukana on myös lukuisia fanisivuston ylläpitäjien nimiä (*Blizzard and Community References in WoW*).

Lisäksi pelintekijöillä on muissakin peleissä tapana ujuttaa peliin omia viittauksiaan, esimerkiksi nimiä, omia sisäpiirijuttujaan tai populaarikulttuurin elementtejä. Videopeleihin on piilotettu erilaisia referenssejä arviolta 30 vuoden ajan (Stuart 2015). Ensimmäinen tunnettu videopelistä löydetty piilotettu viittaus on jo vuodelta 1979, Atari VCS 2006 -konsolin pelistä *Adventure*. Atarilla ei ollut tuohon aikaan tapana julkaista pelintekijöiden nimiä, joten pelin kehittäjä Warren Robinett kätki peliin salaisena viestinä oman nimensä. (Bonenfant 2012: 177.) Myöhemmin erilaisten viittaus-ten piilottamisesta on muodostunut suorastaan perinne videopeleissä. Erityisen suosittuja

ovat muuhun populaarikulttuuriin liittyvät viittaukset, mutta usea liittyy myös pelintekijöihin (Stuart 2015). Guild Warsin tekijöiden mukaan nimetyt kohteet näyttävät jatkavan tätä perinnettä.

Pelin sisäiset viittaukset ulottuvat peliyhteisön nimistä myös viittauksiin pelisarjan eri osien välillä. Tämä on nähtävissä myös muissa pelisarjoissa: *World of Warcraft* viittaa aiemmissa *Warcraft*-peleissä esiintyvään nimistöön, ja tämä rikastaa sellaisen pelaajan pelikokemusta, joka on tutustunut sarjan aiempiin osiin (Krzywinska 2008). Myös Guild Wars jakaa osiensa välillä paljon samaa, tarinallisesti merkittävää nimistöä, kuten paikannimiä tai oman maailmansa mytologian nimistöä. Lisäksi Guild Wars 2 lainaa nimiä ensimmäiseltä Guild Warsilta myös muilla tavoilla: esimerkiksi pelin palvelimia on nimetty sellaisten ensimmäisessä pelissä esiintyvien paikkojen mukaan, joita ei nähdä jatko-osassa.

2.3 Pelin yhteisö

Käsittelen tässä luvussa Guild Wars -pelien yhteisöä ja yhteisön roolia MMORPG-genren peleissä. Genren peleissä yhteisöllä on suuri merkitys, sillä pelaaja jakaa pelimaailman useiden muiden pelaajien kanssa. Peliä on mahdollista pelata yksin, mutta yhteistyötä pidetään tärkeänä ja joitakin pelin osioita varten se on välttämätöntä. Yksinkertainen Google-haku hakusanoilla 'MMORPG community' näyttääkin tuloksena suuren määrän erilaisia viestiketjuja, joissa pohdittavana on sama kysymys: missä MMORPG-pelissä on paras yhteisö? MMORPG-pelaamisen tyyli on usein sitoutuvaa, ja erään arvion mukaan pelaajat ovat käyttäneet keskimäärin 22,7 tuntia viikossa valitsemansa MMORPG-pelin parissa (Yee 2006: 10). Ennen pelin aloittamista halutaankin olla varma siitä, että yhteisöllinen kokemus on hyvä, sillä monet pelaavat näitä pelejä niiden sosiaalisen aspektin vuoksi. Sitoutuvan pelityylin vuoksi monella pelaajalla saattaa olla vahva tunneside pelimaailmaan, omiin pelihahmoihin ja peliyhteisöön. Vaikka sana *role playing game* ('roolipeli') sisältyy käsitteeseen MMORPG, ei genren pelien pelaaminen välttämättä ole vain jonkinlaista mielikuvitusleikkiä, vaan monet pelaajat ottavat pelimaailman vakavasti ja käyttäytyvät toisia pelaajia kohtaan hyvin samaan tapaan kuin reaali maailmassakin. (Yee 2006: 14.) Tutkimuksessaan Yee (2006) on selvittänyt, että

noin puolet pelaajista pitää pelimaailmassa muodostamia ystävyssuhteita yhtä tärkeinä tai tärkeämpinä kuin reaali maailman vastaavia.

Guild Warsin kehittänyt ArenaNet painottaa kotisivuillaan yhteisön merkitystä ja sitä, kuinka yhtiön tavoitteena on luoda pelimaailmoja, joihin kuka tahansa voi osallistua (arenanet.com/en/about). Koska aineistoni koostuu peliyhteisöstä motivoituneista nimistä, on olennaista selvittää, miten pelin yhteisö toimii ja minkä takia peliyhteisön jäsenet saavat nimensä peliin.

Pelilyhteisöllä tarkoitan pelin tekemiseen osallistuneita henkilöitä sekä itse pelin pelaajia. Guild Wars -pelien taustalla on pääasiassa ArenaNet-yhtiön työntekijöitä, mutta esimerkiksi ääninäyttelijät eivät välttämättä työskentele yhtiön alaisuudessa, vaan ovat erikseen roolejaan varten palkattuja. ArenaNet on vuonna 2000 perustettu amerikkalainen peliyhtiö, jossa työskentelee noin 250 henkilöä. Pelin tekemiseen on osallistunut satoja henkilöitä muun muassa ohjel-moinnin, taiteen, audion, suunnittelun ja kirjoittamisen saralla. (Game credits.)

Pelintekijät ovat yhteisön kannalta siinäkin mielessä merkittäviä, että hekin osallistuvat pelin pelaamiseen ja osan heistä voi tunnistaa Guild Wars 2:n tapauksessa siitä, että he kuuluvat ArenaNet -nimiseen kiltaan. Killalla on tavanomaisen kiltatunnuksen tilalla logo, joka muistuttaa yhtiön pääasiallista logoa. Pelintekijöiden ja pelaajien on mahdollista kommunikoida monilla eri tavoilla, esimerkiksi pelin sisällä tai pelin virallisia foorumeita käyttäen. Osa pelintekijöistä on myös aktiivisia virallisten kanavien ulkopuolella, ja esimerkiksi monia eri aihealueita kattavan *Reddit*-keskustelufoorumin Guild Wars 2 -aiheisella alaforumilla (reddit.com/r/guildwars2) pelintekijät ovat kommentoineet useita eri keskusteluja. Kommunikaatio ja pelintekijöiden halu olla näkyvillä tulee esille myös ArenaNetin *Guild Chat* -nimisessä suoratoistolähetysten sarjassa, jossa pelintekijät keskusteleval puheohjelman tapaisesti peliin liittyvistä aiheista.

Guild Warsin myyntilukujen perusteella voidaan arvioida pelaajayhteisön kokoa, mutta varmaa tietoa esimerkiksi pelaajien ikäjakaumasta ole saatavilla. Yeen (2006) tutkimuksen mukaan MMORPG-pelaajien keski-ikä oli noin 26,5 vuotta, eikä stereotypia vain teini-ikäisistä videopelien pelaajista pidä paikkaansa. Guild Warsin kohdalla voi myös katsoa ensimmäisen pelin ilmestymisaikaa vuonna 2005, joten tällä hetkellä pelisarjan pitkäaikaisimmat fanit eivät hekään ole enää aivan teini-ikäisiä.

Yhteisö otetaan huomioon myös varsinaisen pelin ulkopuolella. Pelin virallisilla Twitch- ja YouTube-kanavilla on julkaistu vuodesta 2015 asti *Community Showcase Live* -videoita, joissa esitellään pelaajien aikaansaannoksia, kuten fanitaidetta. Pelaajien osallistaminen näkyy myös erilaisissa äänestyksissä ja kilpailuissa, joiden tulos näkyy varsinaisessa pelissä. Esimerkiksi kesäkuussa 2016 ArenaNet piti äänestyksen, jossa pelaajat saivat äänestää kolmesta vaihtoehdosta nimeä ryhmälle, jonka Guild Wars 2:n tarinassa esiintyvät hahmot muodostaisivat (*Choose a Name for Tyria's Heroes!*), ja elokuussa 2017 avattiin kilpailu, jossa pelaajien oli mahdollista suunnitella ulkonäkö peliin lisättäville aseelle (*Design-a-Weapon Contest*). Syyskuusta 2015 lähtien ArenaNetillä on ollut käytössään *Partner Program* -niminen systeemi, jossa peliyhteisön jäsen voi hakea yhteistyöhön ArenaNetin kanssa, jos haluaa tuottaa jonkinlaista peliin liittyvää sisältöä. Tällä voidaan tarkoittaa esimerkiksi fanisivuston ylläpitoa, peliin liittyvää videokanavaa, fanitaiteen luomista tai blogin pitämistä. Yhteisön jäseneltä odotetaan aktiivisuutta mutta ei jo valmiiksi suurta seuraajamäärä tai erityistä ammattitaitoa, joten oikeastaan kenen tahansa on mahdollista hakea tähän ohjelmaan. Yhteistyöhön hyväksytyjen tuottama sisältö on ArenaNetin sponsoroimaa, ja esimerkiksi fanitaidetta on myynissä pelin virallisina oheistuotteina.

Pelilyhteisöjen merkitys peliteollisuuden kannalta on varsin huomattava. Virtuaalinen pelilyhteisö on tärkeä sosiaalinen kanava siinä missä muutkin, ja pelaajien välinen kommunikaatio on merkityksellistä etenkin MMO-peleissä (Happonen 2010). Yhteisöllä on käytössä omaa, peliin liittyvää sanastoa, joka ei välttämättä avaudu ulkopuolisille mutta joka on tärkeää pelistä ja sen pelaamisesta puhuttaessa. Guild Warsin tapauksessa nämä voivat olla esimerkiksi erilaisia lyhenteitä, jotka avautuvat ainoastaan pelin pelaajille. Esimerkiksi ensimmäisen Guild Warsin pelaajayhteisöllä oli tapana käyttää *warrior*- ja *monk* -hahmoluokkia yhdistelevästä hahmosta termiä *wammo* (Guild Wars Wiki).

Pelintekijöiden osallistuminen ja kommunikointi pelaajien kanssa on yleistä MMORPG-peleissä. Joni Happonen (2010) on tutkinut opinnäytetyössään MMORPG-peli *Age of Conanin* pelilyhteisöä ja millaisin keinoin pelilyhteisö huomioidaan peliteollisuudessa. *Age of Conan* -aiheisen keskustelufoorumin perusteella pelintekijältä odotetaan tietynlaista käytöstä suhteessa muihin MMORPG-valmistajiin, ja pelaajat ovat

kiinnostuneita pelinkehittäjän toiminnasta (Happonen 2010: 62 – 63). Pelaajat haluavat vaikuttaa pelin kehitykseen ja kehittäjiin (Happonen 2010: 51). MMORPG-peleissä pelaajien osallistuminen, ehdotukset, vaatimukset ja muu kommunikaatio vaikuttavat olevan hyvin yleisiä. Pelin keskustelualue nähdään paikkana, jonne tullaan antamaan oma panos pelinkehitykseen, ja se muodostaa tällöin oman yhteisönsä, jonka tavoite on luoda parempi peli ja yhteisö koko peliyhteisölle (Happonen 2010: 54). Keskustelusta löytyy myös viestejä, joissa yhteisön jäsenet osoittavan kiinnostusta tai kiinnittävät huomioita yhteisön tilaan (Happonen 2010: 55). Peliyhteisö ja osallistuminen ovat siis koko pelikokemuksen kannalta merkittäviä. Sama pätee mielestäni Guild Warsiin sekä todennäköisesti muihinkin sellaisiin online-genren peleihin, joiden kehittämistä jatketaan vielä varsinaisen julkaisupäivänsä jälkeenkin. Myös pelintekijöiden osallistuminen on yleistä ja oikeastaan oletettua MMO-genren peleissä ja peliteollisuudessa yleensä.

Yhteisön huomioon ottaminen ja sen merkitys pelille näkyy siis muun muassa siinä, että pelissä esiintyville kohteille on annettu yhteisön jäsenten nimiä. Pelintekijöiden nimet näyttävät olevan omanlaisensa tunnustus, tapa jättää persoonallinen merkki pelimaailmaan. Pelaajien mukaan nimeämiseen vaikuttavat saavutukset, kuuluisuus ja joissain tapauksissa kunnioitus muistonimen muodossa, hieman samaan tapaan kuin reaali maailmassakin kohteita nimetään henkilöiden mukaan. Reaali maailman muistonimiä voidaan antaa, jos henkilöä pidetään yleisesti muistamisen arvoisena (Ainiala ym. 2008: 134). Pelimaailmassakin pelaajalta vaaditaan jonkinlaista näkyvyyttä tai saavutuksia, mutta riittää, että pelaaja on peliyhteisössä tunnustettu tai pelintekijöiden huomioima.

3 Aineisto ja tutkimusmenetelmät

Käsittelen tässä luvussa tutkielmassa tarkastelemaani aineistoa. Selvitän, miten olen aineistoni kerännyt ja miten aineisto on rajattu. Lisäksi kerron millä tavoin käsittelen aineiston nimiä analyysissa.

Guild Warsin maailma on laaja: kun pienilläkin sivuhahmoilla, paikoilla ja esineillä on nimensä, nimien kokonaismäärä liikkuu helposti tuhansissa. On lähes mahdotonta laskea tarkkaa lukumäärää kaikista pelissä esiintyvistä nimistä. Lisäksi maailma on päivitysten ja lisäosien myötä alati laajentuva, ja näin ollen pelin nimistökin kasvaa, kun peliin lisätään uusia alueita ja hahmoja. Esimerkiksi Guild Wars 2:n ensimmäinen lisäosa *Heart of Thorns* vuonna 2015 sisälsi neljä uutta karttaa ja uusia raid-instansseja. Kartat ja instanssit tarvitsevat tietysti nimensä, ja niin tarvitsevat myös niille sijoitetut NPC-hahmot ja kohdattavat viholliset.

Vaikka peliyhteisön mukaan on nimetty esimerkiksi joitakin paikkoja ja esineitä, on huomattavasti suurin osa peliyhteisön mukaan nimetyistä kohteista NPC-hahmoja. Tästä syystä keskityn peliyhteisön mukaan nimettyihin hahmoihin. Koska nimien taustalla on aina henkilö, oli lähtönimi sitten reaali maailman nimi tai käyttäjänimi, ei ole kovinkaan yllättävää, että suurin osa nimistä on annettu pelimaailmassa esiintyville hahmoille.

3.1 Aineiston keruu

Koska kaikkien peliyhteisöstä motivoituneiden nimien ja aineiston rajaaminen on melko mahdoton tehtävä, otin avuksi pelien viralliset wikisivut. Sekä ensimmäisellä että toisella Guild Wars -pelillä on oma wikisivustonsa, joka on ArenaNetin ylläpitämä. Molemmissa peleissä on sisäänrakennettu komento, jolla kyseisen pelin wikisivulle pääsee ja lisäksi pelien kotisivuilta löytyy niihin linkit. Vaikka sivusto on ArenaNetin ylläpitämä, sisällön tuottaa enimmäkseen pelaajayhteisö, ja kuka tahansa on vapaa luomaan artikkeleita tai muokkaamaan niitä sivulle ensin tunnuksen luotuaan. Tietosanakirjan tapaan wikisivuille on arkistoitu niin peleissä esiintyvät hahmot, paikat, esineet kuin erilaiset tapahtumatkin.

Myös ArenaNetin työntekijät osallistuvat wikisivun päivittämiseen tavallisina käyttäjinä, tosin he voivat myös vastata pelaajien kysymyksiin ja ottaa vastaan yhteisön palautetta (Guild Wars 2 Wiki: ArenaNet).

Ensimmäisen Guild Warsin wikisivulle (Guild Wars Wiki) on luotu kategoriat pelaajayhteisön (*NPCs named after community members*) sekä pelintekijöiden (*NPCs named after ArenaNet staff*) mukaan nimetyistä hahmoista. Jatko-osan wikisivulla (Guild Wars 2 Wiki) sen sijaan on vain pelaajien mukaan nimetyt hahmot käsittävä kategoria. Käytän näissä kategorioissa listattuja nimiä tutkielmani aineistona. Aineiston täydentämiseksi keräsin Guild Wars 2:n wikisivustolta vielä 11 pelintekijöiden mukaan nimettyä nimeä. Hahmojen wikiartikkeleissa on trivia-alaotsikon alla tieto siitä, kenen mukaan hahmo on nimetty. Kävin läpi kaikki sivuston ArenaNet -artikkelissa luetellut nykyiset ja entiset työntekijät ja tarkistin, onko artikkeleissa mainintaa hahmosta, joka olisi nimetty heidän mukaansa.

Aineisto sisältää siis wikisivuilla luetellut pelaajien ja pelintekijöiden mukaan annetut NPC-hahmojen nimet sekä keräämäni 11 ArenaNetin työntekijöiden mukaan annettua nimeä Guild Wars 2:ssa. Näin ollen aineisto ei sisällä kaikkia niitä pelissä esiintyviä nimiä, jotka on nimetty peliyhteisön mukaan. Yhteisön mukaan nimetyistä NPC-hahmoista muodostettuja kategorioita hyödyntäen on kuitenkin mahdollista saada tutkittavaksi riittävä määrä tällaisia nimiä. Koska wikisivut ovat suurimmaksi osaksi pelaajayhteisön päivittämä, on myös mahdollista ja oletettavaa, että kaikkia peliyhteisön mukaan annettuja nimiä ei ole dokumentoitu.

Taulukko 1. Aineiston koko.

	Guild Wars	Guild Wars 2
Pelaajien nimet	54	18
Pelintekijöiden nimet	78	11
Yhteensä	132	29

Aineistossa on yhteensä 161 nimeä, jotka löytyvät liitteenä tutkielman lopusta. Ensimmäisestä Guild Warsista nimiä on 132, joista 54 on pelaajien ja 78 pelintekijöiden mukaan nimettyjä. Guild Wars 2:sta nimiä on 29, joista 18 on pelaajien ja 11 pelin-

tekijöiden mukaan nimettyjä. On otettava huomioon, että aineiston kokoero ensimmäisen Guild Warsin nimien ja Guild Wars 2:n nimien välillä ei välttämättä tarkoita, että peliyhteisön mukaan nimeäminen olisi merkittävästi vähentynyt jatko-osassa. Guild Wars 2:n peliyhteisön mukaan annetuista nimistä saattaa vain olla vähemmän tietoa ja niitä ei ole merkitty pelin wikisivustolle yhtä paljon kuin ensimmäisen Guild Warsin kohdalla.

Aineiston NPC-hahmojen wikiartikkeleissa on yleensä merkitty linkki lähteeseen, joka vahvistaa hahmon saaneen nimensä peliyhteisön jäsenen mukaan. Usein tämä tarkoittaa sitä, että artikkelin keskusteluosuudessa ArenaNetin työntekijä vastaa keskusteluun kertomalla, että pelaajien epäilykset nimen taustasta ovat todenperäisiä, ja toisinaan selvittää myös, miten nimi on päädytty antamaan. Olen käynyt läpi ja hyödyntänyt näitä keskusteluja aineistoa tutkiessani, mutta pääasiassa olen keskittynyt nimiin ja nimen saaneisiin hahmoihin itsessään.

3.2 Tutkimusmenetelmät

Tarkastelen sekä aineistoni nimien muokkauselementtejä että syitä nimeämisen taustalla. Aineiston nimet pohjautuvat henkilön reaali maailman nimeen tai käyttäjänimeen. Käyttäjänimen tapauksessa nimi voi olla henkilön käyttäjänimi internetissä tai peliin luodun hahmon nimi. Näin ollen lähtönimet voivat olla sekä reaali maailman nimiä että fiktiivisiä, keksittyjä nimiä.

Nimeä on suurimassa osassa tapauksista muokattu. Muokkauksen taustalla voi olla eron tekeminen alkuperäiseen nimeen, tai se voi olla muokattu noudattamaan peli maailman nimeämistapoja. Nimeä on voitu käyttää kokonaan, tai pelissä esiintyvässä nimessä voi olla esimerkiksi vain reaali maailman etu- tai sukunimi. Muokkauselementtejä voivat olla esimerkiksi nimen kirjoitusasun muuttaminen, kirjaimien poistaminen tai lisääminen, tai lisänimen tai nimikkeen lisäys (Hämäläinen 2019: 56).

Tarkastelen nimien muokkauselementtejä vertaamalla lähtönimeä peli maailmassa esiintyvään nimeen luvussa 4. Nimet on jaoteltu sen mukaan, millaisia muokkauselementtejä on käytetty.

Luvussa 5 tarkastelen mahdollisia perusteita nimeämiselle. Käyn läpi syitä sen taustalla, miksi pelintekijöiden tai pelaajien mukaan nimetään hahmoja ja eroavatko

nimeämisen perusteet toisistaan. Luon myös katsauksen siihen, millaisia hahmoja on nimetty peliyhteisön mukaan. Tarkoitin tällä esimerkiksi hahmojen lajia ja niiden roolia pelimaailmassa. En ole aineiston analyysissä tehnyt eroa Guild Wars- ja Guild Wars 2 - peleissä esiintyvien nimien välille, sillä nimien muokkaus ja nimeämisen perusteet ovat molempien kohdalla hyvin samankaltaisia.

4 Nimien muodostaminen

Käyn tässä luvussa läpi aineistoni nimien muokkauskeinoja. Olen jakanut aineiston nimet eri kategorioihin sen mukaan, miten niitä on muokattu. Osa aineiston nimistä kuuluu useampaan kategoriaan, sillä esimerkiksi lähtönimen kirjoitusasun muokkauksen lisäksi nimeen on saatettu lisätä jokin nimike tai lisänimi.

4.1 Lisätyt, vaihdetut tai poistetut kirjaimet

Yleisin tapa muokata aineiston nimiä on lisätä, poistaa tai vaihtaa nimen kirjaimia tai niiden järjestystä. Tuloksena on alkuperäisestä eroava nimi, jota ei välttämättä löydy reaali maailman nimistöstä. Aineistossa tällä tavoin muokattuja nimiä on 72. En käsittele tässä kategoriassa mahdollisten lisänimien tai nimikkeiden lisäystä, vaan tarkastelen niitä pelimaailman hahmojen etu- ja sukunimiä, joissa kirjaimia on lisätty, poistettu tai vaihdettu, vaikka osaan niistä on myös lisätty jokin nimike. Nimien määrä on sen verran suuri, että olen selkeyden vuoksi jakanut ne kahteen taulukkoon sen perusteella, onko nimi annettu reaali maailman (taulukko 3) vai käyttäjänimen (taulukko 2) mukaan.

Taulukko 2. Käyttäjänimeen perustuvat kirjaimilla muokatut nimet.

Muokattu nimi	Lähtönimi
Ahbri	Aubree Wild
Clinn Toliver	Clint Oliver
Commander Werishakul	Warskull
Corporal Luluh	Lulu The Monk
Ensign Charehli	Charles Ensign
Explorer Greyback	Greibach
Librarian Chitohn	Chthon
Librarian Ehrahtimos	Eratimus
Librarian Gahmir Lenon	Gmr Leon
Librarian Kahlidahri	Kalidri

Librarian Mularuk	Mularc Template
Librarian Nichi the Ranger	Ranger Nietzsche
Major Jeahr	JR
Master Librarian Antohneoss	Quintus Antonius
Plingg	Pling
Pokhe	Poke
Sakutila	Scutilla
Tahristahn	Tristan C
Velig	Vlig The Dog
Wynn	Wynthyst
Xunlai Archivist Auren	Auron
Xunlai Archivist Plyng	Pling
Xunlai Archivist Rylek	Relyk
Xunlai Archivist Tannatrus	Tanetris
Xunlai Archivist Tannusay	Tennessee Ernie Ford

Taulukko 3. Reaalimaailman nimeen perustuvat kirjaimilla muokatut nimet.

Muokattu nimi	Lähtönimi
Anderus Patric	Andrew Gray
Andru Pitrak	Andrew Gray
Angel Mekko	Angel McCoy
Chaelse Flameshielder	Chelsea Kibler
Cobleri Arronn	Aaron Coberly
Danee Roarbear	Dani Roberge
Derek Santjarre	Derek St. Jarre
Docu Kindleshot	Daniel Dociu
Elsnil Frigidheart	Linsey Murdock
Enkimbe	Kim Kirsch
Evin Taysherra	Evan Teicheira
Gayle Grey	Gaile Gray

Guardsman Qao Lin	Colin Johansson
Hahngman Lee Yoong	Hongman Leung
Horai Wingshielder	Horia Dociu
Ian Sturmme	John Stumme
Iziuh of the Zaishen	Isaiah Cartwright
Jahjk Kihngah	Jake King
Jaun Stumi	John Stumme
Jaycen Keng	Jason King
Joh the Hostile	Joe Hostile
Jonn Raiun	John Ryan
Kahlin Johandsome	Colin Johansson
Kat Doogahn	Katherine Dugan
Katye Bloodburner	Katy Hargrove
Khrysten	Kristen Perry
Kolijn Johansson	Colin Johansson
Krysten Bornhemn	Kristen Bornemann
Laiff	Leif Chapelle
Linsle	Linsey Murdock
Lorespinner Emmah Li	Emily Diehl
Lorespinner Ri So	Ree Soesbee
Lorespinner Sta Si	Stacie Magelssen
Lorn the Great	Lauren Stumme
Maklain the Minstrel	Maclaine Diemer
Matthew Mehdena	Matthew Medina
Meggel	Anna Megill
Micah Ferguson	Michael Ferguson
Myke Zadorojny	Mike Zadorojny
Obbi Styne	Bobby Stein
Ra B'erte Jii	Robert Gee
Rabble-Rouser Morre	Matthew Moore

Roy Crognasher	Roy Cronacher
Spafrod Iceblood	Austin Spafford
Stefan Darkwillson	Stephen Clarke-Willson
Taameh the Frigid	Tami Foote
Terza Bowsahr	Tirzah Bauer
Tirzie the Painter	Tirzah Bauer
Trevar Howl	Trevor Howell
Tylor Pierce	Tyler Bearce
Xunlai Investigator Jian Fo	John Foreman
Ybbob	Bobby Stein

Käyttäjänimiin tai hahmon nimiin perustuvia nimiä on tässä kategoriassa 25, kun taas reaalimaailman nimiin perustuvia on 52. Reaalimaailman nimien yli kaksinkertaista määrää voi perustella sillä, että todennäköisesti henkilön reaalimaailman nimen ja pelissä esiintyvän NPC-hahmon nimen välille on ollut tarve tehdä suurempi ero. Pelintekijät eivät välttämättä ole halunneet reaalimaailman nimiään peliin sellaisenaan tai nimestä on ehkä haluttu tehdä erikoisempi fantasiamaailmaan sopivaksi.

Kirjaimia vaihtamalla, lisäämällä ja poistamalla saadaan aikaan nimiä, joissa toimii nähdäkseni melko yleisesti fantasian ja muiden uusien nimien muodostamisessa käytettävä periaate. Olemassa olevaa nimeä muokkaamalla nimestä saadaan kokonaan uusi, mutta silti erisnimenä tunnistettava sana. Uusia nimiä saadaankin aikaan esimerkiksi juuri aiempia nimiä varioimalla tai valitsemalla erilainen kirjoitusasu. (Ainiala ym. 2008: 244.)

Nimen sisältävä viittaus on kuitenkin haluttu pitää näkyvänä, sillä nimen on oltava yhdistettävissä lähtönimeen, jotta viittauksen voi tunnistaa. Nimen kirjaimia lisäämällä, vaihtamalla tai poistamalla on nähtävästi pyritty sellaiseen nimeen, jonka ääntämys tai kirjoitusasu mukailevat lähtönimeä. Esimerkiksi lähtönimi *Mike Zadorojny* on muokattu muotoon *Myke Zadorojny*, jossa nimen *Mike* vokaali *i* on muutettu vokaaliksi *y*. Molemmat näistä ovat kuitenkin etuvokaaleja, ja ääntyvät-nimessä samalla tavalla englanninkielisen ääntämyksen mukaan. Useat aineiston nimistä ovat sellaisia, joissa kirjoitusasua on muokattu mutta nimen ääntämys on pysynyt lähtönimeen verrattuna

hyvin samankaltaisena, kuten *Matthew Medina* > *Matthew Mehdena*, *Angel McCoy* > *Angel Mekko*i. Varsinkin etunimien kohdalla tämä vaikuttaa olevan aineistossa hyvin yleistä: *Maclaine Diemer* > *Maklain the Minstrel*, *Dani Roberge* > *Danee Roarbear*, *Kristen Bornemann* > *Krysten Bornhemn*. Nimi *Major Jeahr* on nähtävästi muodostettu siten, että lähtönimen *JR* ääntämys on yritetty kirjoittaa auki muotoon *Jeahr* – lausumalla ääneen englannin kirjaimet *j* ja *r* lausumatapa voisi muistuttaa tätä.

Nimiä on voitu muokata pelkästään yhtä kirjainta lisäämällä tai vaihtamalla. Tällainen on esimerkiksi *Poke* > *Pokhe*. Muita muokkaustapoja ovat nimessä olevan vokaalin vaihto toiseen, kuten aineiston tapauksissa *Leif Chapelle* > *Laiff*, *Mike Zadorojny* > *Myke Zadorojny*, *Evan Teicheira* > *Evin Taysherra*. Vokaalin vaihto harvoin on ainoa nimen muokkaustapa, vaan esimerkiksi reaalimaailman etu- ja sukunimestä on voitu poistaa sukunimi tai nimen kirjoitusasua on muillakin tavoin muokattu. Nimiä on myös voitu muokata kaksoiskonsonantilliseksi lisäämällä toinen sama kirjain lähtönimessä jo valmiiksi olevan yhteyteen: *Anna Megill* > *Meggel*, *Pling* > *Plingg*, *Leif Chapelle* > *Laiff*.

Osassa nimistä kirjaimia ei välttämättä ole lisätty tai poistettu, mutta kirjaimien paikkaa on vaihdettu. Tällaisia ovat esimerkiksi *Relyk* > *Xunlai Archivist Rylek* ja *Horia Docu* > *Horai Wingshielder*.

Lisäksi kahdessa tapauksessa lähtönimeä on muokattu siten, että nimen kaikkien kirjainten järjestystä on vaihdettu niin, että nimen ensimmäinen kirjain on viimeisenä ja viimeinen ensimmäisenä. Näitä ovat *Bobby Stein* > *Ybbob* ja *Linsey Murdock* > *Elsnil Frigidheart*, joista jälkimmäinen on muodostettu henkilön lempinimestä *Linsle*.

4.2 Lisätty nimike tai lisänimi

Osaa lähtönimistä on muokattu siten, että joko niiden edelle tai jälkeen on lisätty jonkinlainen nimike tai lisänimi, tai sellainen on voitu lisätä nimeen, jota on jo muuten muokattu. Tällaisia nimiä on aineistossa 64. Olen lisänimen tai nimikkeen sisältävän nimien määrän vuoksi jakanut ne kahteen taulukkoon, fiktiivisestä nimestä (hahmon nimestä tai käyttäjänimestä) ja reaalimaailman henkilönimestä muodostettuihin.

Fiktiivisiin nimiin lisätyt nimikkeet ovat taulukossa 4 ja reaaliaimaailmaan lisätyt taulukossa 5.

Taulukko 4. Fiktiivisiin nimiin lisätty nimike.

Muokattu nimi	Lähtönimi
Akin Broadcrest	Akin Medico
Chibichi the Tamer	Chibi Chi
Colonel Custo	Custodian
Commander Werishakul	Warskull
Corporal Luluh	Lulu The Monk
King Frozenwind	Daniel Frozenwind
Librarian Chitohn	Chthon
Librarian Ehrahtimos	Eratimus
Librarian Gahmir Lenon	Gmr Leon
Librarian Kahlidahri	Kalidri
Librarian Mularuk	Mularc Template
Librarian Nichi the Ranger	Ranger Nietzsche
Major Jeahr	JR
Master Librarian Antohneoss	Quintus Antonius
Xunlai Archivist Argentum	Silver Edge
Xunlai Archivist Auren	Auron
Xunlai Archivist Jonemon	JonTheMon
Xunlai Archivist Plyng	Pling
Xunlai Archivist Rylek	Relyk
Xunlai Archivist Tannatrus	Tanetris
Xunlai Archivist Tannusay	Tennessee Ernie Ford
Arcanist Aly	Aly Cat
Arcanist Moonrazor	Duran Moonrazor
Explorer Greyback	Greibach

Explorer Lissah	Lissah
Magister Jexx	Jexx
Siegemaster Dulfy	Dulfy
Vigil Tactician Coehl	Coehl
Wounded Private Felix	Felix Omni

Taulukko 5. Reaalimaailman nimiin lisätty nimike.

Muokattu nimi	Lähtönimi
Captain Fawcett	Justin Fawcett
Chaelse Flameshielder	Chelsea Kibler
Confessor Isaiah	Isaiah Cartwright
Danee Roarbear	Dani Roberge
Docu Kindleshot	Daniel Dociu
Ediehl Shockhunter	Emily Diehl
Elsnil Frigidheart	Linsey Murdock
Emryd the Tamer	Emily Diehl
Farmer Foreman	Josh Foreman
Festival Director Stumme	John Stumme
Foreman the Crier	John Foreman
General Zadorojny	Mike Zadorojny
Guardsmen Qao Lin	Colin Johansson
Horai Wingshielder	Horia Dociu
Joh the Hostile	Joe Hostile
Justiciar Isaiah	Isaiah Cartwright
Katy Bloodburner	Katy Hargrove
Kemil the Inept	Kevin Millard
Kimmes the Historian	Joe Kimmes
Little Izzy	Isaiah Cartwright
Lorespinner Emmah Li	Emily Diehl
Lorespinner Ri So	Ree Soesbee

Lorespinner Sta Si	Stacie Magelssen
Lorn the Great	Lauren Stumme
Maklain the Minstrel	Maclaine Diemer
PR&T Senior Investigator Hrouda	Robert Hrouda
Pywatt the Swift	Patrick Wyatt
Rabble-Rouser Morre	Matthew Moore
Reesou the Wanderer	Ree Soesbee
Rekoff Broodmother	Rebecca Coffman
Shons the Pretender	Shawn Sharp
Spafrod Iceblood	Austin Spafford
Taameh the Frigid	Tami Foote
Tirzie the Painter	Tirzah Bauer
Xunlai Investigator Jian Fo	John Foreman

Melkein kaikkia tämän kategorian nimiä on muokattu myös muilla tavoilla sen lisäksi, että niihin on lisätty nimike tai lisänimi.

Nimikkeet ja muut määritteet voivat kertoa hahmon funktiosta pelimaailmassa. *Chibichi the **Tamer*** ja *Emryd the **Tamer*** ovat nimensä mukaisesti eläinten kesyttäjiä, jolle pelaaja voi tarjota sellaisen eläimen, jolle tällä itsellään ei ole tarvetta. Nimikkeet voivat kertoa myös hahmon tarinallisesta roolista, ja esimerkiksi nimissä ***Arcanist** Aly* ja ***Arcanist** Moonrazor* nimike *Arcanist* kertoo hahmon kuuluvan tiettyyn pelissä esiintyvään organisaatioon. Hahmon ***Siegemaster** Dufy* nimike johtuneen hahmon roolista keskellä kaupungin piiritystilannetta.

Erilaiset lisänimet ja nimikkeet voivat myös liittyä siihen, mihin lajiin kuuluvalla hahmolle nimi on annettu. Vastaavasti nimi on saatettu antaa sellaisen lajin edustajalle, jonka nimeämistapoihin lähtönimi tai sen osa sattuisi sopimaan. Esimerkiksi ***Chaelse Flameshielder*** ja ***Katye Bloodburner*** ovat charrien nimiä, ja deskriptiiviset sotajoukkoon kuulumista osoittavat lisänimet kuuluvat lajin kulttuuriin. Deskriptiiviset lisänimet vaikuttavat olevan yleisiä myös erilaisilla vihamielisillä olennoilla, kuten jäinen hirviö ***Elsnil Frigidheart***, jonka lisänimi viittaa osuvasti jääkylmään sydämeen.

Poikkeuksellisia tapauksia kategoriassa ovat *Danee Roarbear* ja *Joh the Hostile*, joiden lähtönimet ovat *Dani Roberge* ja *Joe Hostile*. *Roarbear* on todennäköisesti muodostettu lähtönimen *Roberge* lausumistapaa mukailemalla, mutta siitä on samalla luotu lisänimi, etenkin kun ottaa huomioon nimen kuuluvan norn-lajin edustajalle, joille deskriptiiviset lisänimet ovat hyvin yleisiä. Jälkimmäisen tapauksessa vihamielistä tarkoittava sana *hostile* on myös henkilön reaali maailman sukunimi, mutta merkityksensä vuoksi siitä on tehty hahmon lisänimi.

4.3 Poistettu tai vaihdettu nimi tai nimike

Lähtönimestä on poistettu reaali maailman etu- tai sukunimi tai käyttäjänimestä osa. Käsittelen tässä kategoriassa vain sellaisia nimiä, joista on poistettu tai vaihdettu nimi tai nimike, mutta nimeä ei ole muuten muokattu. Tällaisia nimiä on aineistossa 8.

Taulukko 6. Poistettu nimi tai nimike.

Muokattu nimi	Lähtönimi
Arnold	Benjamin Arnold
Brett	Brett Vickers
Golgo	Golgo Demon
Halbrik	Halbrik Elvenstride
Helena	Phoenix Helena
Magis	Magis Of The Light
Sadie Salvitas	Sadie Massa Kiss
Sedai	Mischa Sedai

Nimet, joista on poistettu tai vaihdettu nimi tai nimike, pohjautuvat enimmäkseen käyttäjänimiin tai pelihahmon nimiin. Kategorian nimistä henkilön reaali maailman nimeen perustuvat *Benjamin Arnold* > *Arnold* ja *Brett Vickers* > *Brett*.

Nimestä on poistettu osa todennäköisesti sen takia, ettei se ole sopinut pelimaailmassa olevan hahmon nimeen. Esimerkiksi *Halbrik Elvenstride* on muokautunut muotoon *Halbrik*, ja tähän voisi olla syynä hahmon sukunimen *Elvenstride*

(‘haltia-askel’) viittaaminen haltioihin, jotka ovat Guild Warsissa tuntematon laji. Myös ihmishahmolle annettu nimi *Golgo* saattaisi kuulostaa erikoiselta, jos siihen olisi jätetty lähtönimen demonia tarkoittava sana *Demon*. Hahmon *Sadie Salvitas* tapauksessa on ehkä haluttu säilyttää alun perin *Rosa Salvitas* -nimisen hahmon sukunimi *Salvitas*. Hahmo liittyy rintasyöpätietoisuutta tukevaan kampanjaan, ja nimi *Salvitas* perustuu luultavasti latinankieliseen verbiin *salvare* (‘pelastaa’), ja merkityksellinen nimi on haluttu säilyttää.

4.4 Etu- ja sukunimen sisältävän lähtönimen muokkaus

Koska aineiston pelintekijöiden mukaan annetut nimet perustuvat lähes kaikissa tapauksissa henkilön reaalimaailman etu- ja sukunimeen, on niistä muokattuja nimiä paljon. Etu- ja sukunimeä hyödyntämällä on saatu aikaiseksi muista muokkaus-elementeistä eroava nimien yhdistely, joten käsittelen nämä omassa kategoriassaan. Etu- ja sukunimestä muodostettuja nimiä on aineistossa 13. Lisäksi etu- ja sukunimeen sisältävää lähtönimeä on saatettu muokata vaihtamalla nimien järjestystä.

Kategorian yhdistetyt nimet on muodostettu siten, että reaalimaailman etu- ja sukunimen alusta on kummastakin otettu yksi tai useampi kirjain ja kirjoitettu ne yhteen. Esimerkiksi nimestä *Rebecca Coffman* muokattu nimi *Rekoff Broodmother* on muodostettu siten, että etunimestä *Rebecca* on otettu kaksi ensimmäistä kirjainta ja sukunimestä *Coffman* alkuosa *coff*. Nämä on kirjoitettu yhteen ja vaihdettu kirjain *c* kirjaimeksi *k*, jolloin aikaan on saatu nimi *Rekoff*. Sen jälkeen nimeen on vielä lisätty nimike *Broodmother*.

Kaksi näistä on muodostettu yhdistämällä reaalimaailman etunimen alkukirjain ja koko sukunimi: *Emily Diehl* > ***Ediehl*** *Shockhunter* ja *Stephen Hwang* > *Shwang*. Lähes kaikkiin näihin on myös lisätty nimike tai lisänimi.

Taulukko 7. Etu- ja sukunimestä muodostetut nimet.

Muokattu nimi	Lähtönimi
Cobleri Arronn	Aaron Coberly
Ediehl Shockhunter	Emily Diehl
Emryd the Tamer	Emily Diehl

Jolong Moosebringer	Joe Longworth
Foreman Joshua	Joshua Foreman
Kemil the Inept	Kevin Millard
Pywatt the Swift	Patrick Wyatt
Reesou the Wanderer	Ree Soesbee
Rekoff Broodmother	Rebecca Coffman
Shons the Pretender	Shawn Sharp
Shwang	Stephen Hwang
Samarog	Samantha Rogers
Sterseth	Seth Sterr

Erityinen huomio tämän kategorian kohdalla on se, että suurin osa tällä tavoin muodostetuista nimistä on annettu erilaisille hirviöille ja muihin pelimaailman vaaroihin kuuluville olennoille. Ihmishahmoja on vain kaksi, *Emryd the Tamer* ja *Shwang*, sekä yksi norn (*Jolong Moosebringer*). Tämä voi johtua siitä, että etu- ja sukunimen osat yhdistämällä on helppo saada aikaan täysin uusia nimiä, jotka todennäköisesti eivät muistuta olemassa olevia henkilönnimiä. Kuten aiemmin mainitsin, erilaiset lisänimet vaikuttavat olevan tyypillisiä esimerkiksi dungeon- tai raid-instansseissa kohdattaville voimakkaille vastustajille, ja lisänimi voi tuoda hahmoon merkittävyyden ja ehkä vaaran tuntua.

Kategorian nimet on mahdollisesti muodostettu juuri etu- ja sukunimen ensimmäisistä kirjaimista ja asettamalla ne samaan järjestykseen kuin lähtönimessä (ensin etunimen kirjaimet, sitten sukunimen) siksi, että se helpottaa nimen sisältävän viittauksen tunnistamista.

Jos etu- ja sukunimeä ei ole yhdistetty, niiden järjestystä on saatettu vaihtaa niin, että sukunimi tai siitä muokattu nimi on ensin ja etunimi vasta sen jälkeen. Näitä ovat aineistossa *Aaron Coberly* > *Cobleri Arronn* ja *Joshua Foreman* > *Foreman Joshua*. Kategorian erikoistapaus on *Sterseth*, jossa etu- ja sukunimien järjestystä on vaihdettu ja nimet on yhdistetty. *Foreman Joshua* on ainoa, jossa ainoastaan nimien järjestykseen on koskettu, eikä esimerkiksi kirjaimia ole vaihdettu tai lisätty. Tämän taustalla voisi olla

sukunimen *Foreman* ('työnjohtaja') merkitys englannin kielen sanana, ja näin ollen se sopii nimikkeeksi hahmon nimen eteen.

4.5 Muokkaamattomat nimet

Muokkaamattomia nimiä on aineistossa 14. Ne esiintyvät pelimaailmassa täsmälleen siinä asussa kuin lähtönimi.

Taulukko 8. Muokkaamattomat nimet.

Aiiane	Alaris
Anja	Arthur Ayala
Casey Carpenter	Gorani
Gordon Ecker	Hiraly
Ruricu	Salome
Silavor	Sol Pyrrhus
Ovada Bey	Tesla
Zehnchu	

Muokkaamattomat nimet ovat lähes kaikki sellaisia, jotka on annettu pelaajien mukaan. Lähtönimet ovat pelaajien peliin luomiensa hahmojen nimiä tai käyttäjänimiä jossain muualla, kuten pelin wikisivulla. Pelintekijöiden nimiä on kategoriassa vain kaksi: *Casey Carpenter* ja *Ovada Bey*.

Nimien muokkausta ei välttämättä ole koettu tarpeelliseksi, sillä lähtönimet ovat olleet jo valmiiksi pelimaailman nimien kirjoitusasun mukaisia (toisin kuin esimerkiksi *zeeZ*, joka ei ala isolla alkukirjaimella). Lisäksi suurin osa muokkaamattomista nimistä perustuu käyttäjänimeen tai hahmon nimeen, jolloin nimi todennäköisesti on jo valmiiksi fiktiivinen, eikä eroa henkilön reaaliaailman nimeen ole tarvetta tehdä. Selvästi NPC-hahmon nimi halutaan erottaa reaaliaailman nimestä, sillä kaikissa muissa aineiston tapauksista nimeä on muokattu jollain tapaa, ja *Casey Carpenter* sekä *Ovada Bey* ovat ainoat, joissa reaaliaailman etu- ja sukunimi on säilytetty ilman mitään muutoksia. Casey Carpenterin tapauksessa syy tähän löytynee henkilön taustasta: hahmo on nimetty

sellaisen henkilön mukaan, joka on kutsuttu takaisin armeijan palvelukseen, ja muokkaamattomalla nimellä on todennäköisesti haluttu ilmaista kunnioitusta.

4.6 Muut muokkauselementit

Aineistosta löytyy lisäksi joitakin sellaisia muokkauskeinoja, jotka esiintyvät aineistossa joko yksittäisissä tapauksissa tai harvoin. Käsittelen niitä seuraavissa alaluvuissa.

4.6.1 Muokkaus nimistöön sopivaksi

Tarkoitan nimistöön sopivilla nimillä sellaisia, jotka noudattavat pelimaailman nimistön oikeinkirjoitusta ja jotka voidaan käsittää nimenä. Nimistöön sopivaksi muokattuja nimiä on 10. Kovinkaan montaa niistä ei ole muokattu oikeinkirjoituksen vuoksi. Kuten reaali maailmassakin, pelimaailman nimistön oikeinkirjoitukseen kuuluu iso alkukirjain ja välilyönnit nimien välissä. Aineistossa on vain kolme nimeä, joita on muokattu siksi, että niiden kirjoitusasu kävisi yhteen muun pelin nimistön kanssa. Nämä ovat *JonTheMon* > *Xunlai Archivist Jonemon*, *zeeZ* > *Scholar Zeez* ja *A S H N O D* > *Ashnod*. Tähän vaikuttaa se, että huomattavasti suurin osa aineiston lähtönimistä on henkilön reaali maailman nimi tai peliin luoman hahmon nimi, ja myös peli vaatii, että hahmojen nimet ja niiden eri osat alkavat isolla alkukirjaimella.

Osa aineiston lähtönimistä on kuitenkin muokattu helpommin nimenä ymmärrettävään asuun, vaikka ne noudattaisivat jo oikeinkirjoitussääntöjä. Nämä lähtönimet ovat käyttäjänimiä tai hahmojen nimiä, joihin eivät päde samanlaiset säännöt kuin nimeämiseen reaali maailmassa, sillä käyttäjänimien anto on lähtökohtaisesti hyvin vapaata (Hämäläinen 2019: 49).

Taulukko 9. Nimistöön sopivaksi muokatut nimet.

Muokattu nimi	Lähtönimi
Ashnod	A S H N O D
Douglas Bird	Doug [BIRD]
Xunlai Archivist Jonemon	JonTheMon

Scholar Zeez	zeeZ
Hei Tsu	Hates In A Fire
Jessie Llam	Purple Llama
Issti	Ice Tt Cry
Fahrik	Freakin J Stu
Mufinbo	Muffin Boy
Pentehlez	”Pants” Mitee Thor

Fiktiivisetkin nimet yleensä muistuttavat reaali maailman nimistöä sen verran, että ne voidaan tunnistaa jonkun tietyn tarkoitteen nimeksi (Ainiala ym. 2008: 333). Esimerkiksi *Muffin Boy* tai *Ice Tt Cry* voivat olla hankalia käsittää henkilö hahmon erisnimenä, ja ne erottuisivat joukosta ehkä liikaakin muiden pelin NPC-hahmojen keskellä. Näitä muokatessa on myös pyritty säilyttämään äänteellisiä elementtejä lähtönimestä, kuten *Hates In A Fire* > *Hei Tsu*. Hahmon *Jessie Llam* sukunimi on muodostettu lähtönimen *Purple Llama* laamaa tarkoittavasta sanasta *llama*, mutta merkitystä on ehkä haluttu häivyttää poistamalla sanan viimeinen kirjain.

Yksi nimistä sisältää pelaajan nimen ja kiltatunnuksen, *Doug [BIRD]* > *Douglas Bird*. Kiltatunnus ei sellaisenaan voi esiintyä NPC-hahmon nimessä, sillä kiltaan kuulumisen ja tällä tavoin sen osoittaminen on vain pelaajien hahmojen nimille varattu toiminto. Tästä syystä kiltatunnus *[BIRD]* on muutettu hahmon sukunimeksi *Bird*, ja nimeä *Doug* on pidennetty muotoon *Douglas* – se todennäköisesti onkin nimestä *Douglas* muodostettu lempinimi.

4.6.2 Muokkaus semanttisen sisällön perusteella

Aineistossa on joitakin tapauksia, joissa muokkaus perustuu nimen semanttiseen läpinäkyvyyteen ja tällä tavoin muodostettuun kielelliseen leikittelyyn. Kategorian nimissä joko lähtönimi tai muokattu nimi on semanttisesti läpinäkyvä. Tulkintani mukaan tällaisia nimiä löytyy aineistosta 8.

Taulukko 10. Semanttisen sisällön perusteella muokatut nimet.

Muokattu nimi	Lähtönimi
Blobby	Bobby Stein
Jonathan Sharp	Jonathan Blunt
Less Longbow	Jess Lebow
Kahlin Johandsome	Colin Johansson
Rubi Slayer	Rubi Bayer
Snargle Goldclaw	Snargle Gutsurper
Staci Magicalsens	Staci Magelssen
Xunlai Archivist Argentum	Silver Edge

Useammassa näistä nimi perustuu semanttisesti läpinäkymättömään lähtönimeen, josta lausuntatavan perusteella on luotu nimi, joka sisältää semanttisesti läpinäkyvän osuuden. Esimerkiksi lähtönimi *Rubi **Bayer*** ei ole semanttisesti läpinäkyvä, mutta kirjaimia vaihtamalla ja lisäämällä nimestä on tehty *Rubi **Slayer***, joka sisältää semanttisesti läpinäkyvän osan *Slayer* (’surmaaja’).

Nimistä kolme liittyvät jotenkin lähtönimen semanttiseen sisältöön (*Jonathan **Sharp***, *Snargle **Goldclaw*** ja *Snargle **Gutsurper***). Nimen *Jonathan **Sharp*** taustalla on henkilönimi *Jonathan **Blunt***, jota muokatessa hahmon nimessä on säilytetty reaalimaailman etunimi *Jonathan*, mutta sukunimi *Blunt* (’tylppä’) on vaihdettu vastakohtaista asiaa merkitseväksi sanaksi *Sharp* (’terävä’). *Xunlai Archivist **Argentum*** on nimetty wikisivun käyttäjän *Silver Edge* (’hopeaterä’) mukaan, ja *Argentum* on latinan kielen hopeaa tarkoittava sana. Lisäksi pelaajan hahmon *Snargle **Gutsurper*** nimi on muutettu muotoon *Snargle **Goldclaw***, sillä hahmo on tunnettu rakkausromaanien kirjoittajana, ja *Goldclaw* (’kultakynsi’) tuntuu hiukan soveliaamalta romanttisena kirjailijannimenä kuin *Gutsurper* (vapaasti suomentaen ’sisustenryöstäjä’). Kontrasti näiden kahden lisänimen välillä näyttäisi olevan osa nimen sisältämää huumoria.

Sanan merkityksen avulla leikittelevät muutkin kategorian nimet, mutta semanttinen yhteys ei liity lähtönimeen. Esimerkiksi nimessä *Colin **Johansson*** > *Kahlin **Johandsome*** sukunimeen *Johansson* on yhdistetty englannin kielen sana *handsome*

(’komea’), joka arvatenkin on motivoitunut nimen *Johansson* lausuntatavasta – *han-* ja *son-*äänteet muistuttavat jollain tapaa myös sanassa *handsome* olevia äänteitä.

Nimessä *Less Longbow* on todennäköisesti siirretty lähtönimen *Jess Lebow* sukunimen ensimmäinen kirjain etunimen ensimmäisen kirjaimen tilalle ja hyödynnetty sukunimen elementtiä *bow* hahmon nimessä *Longbow* (’pitkäjousi’). Nimen ***Bobby Stein*** etunimeen *l*-kirjaimen lisäämällä saa aikaan nimen *Blobby*, joka sisältää englannin kielen sanan *blob* (’möykky’). *Blobby* voisi siis tarkoittaa ’möykkyisää’. Tämän kohdalla on varmastikin ajateltu nimeämisen kohdetta: nimi *Blobby* on annettu hyytelömäiselle olennolle.

5 Nimeämisperusteet

Käsittelen tässä luvussa perusteita peliyhteisön mukaan nimeämiselle. Tarkastelen erikseen pelintekijöiden ja pelaajien mukaan nimien antamista ja millaisia eroja nimeämisen perusteilla voi näiden välillä olla. Lisäksi tarkastelen sitä, millaisille kohteille nimiä on annettu. Nimetyn hahmon laji tai rooli voi olla peruste nimen antamiselle tai muokkaamiselle.

Peliyhteisön jäsenten mukaan nimeämisen taustalla on useita erilaisia syitä. Pelintekijöiden kohdalla tämä on usein humoristinen viittaus tai työpanoksen kunnioitus, pelaajien kohdalla sen sijaan tunnustus jostain saavutuksesta tai siitä, että pelaaja on tunnettu yhteisön jäsen. Jotkin nimistä voidaan luokitella muistonimiksi, jotka on annettu edesmenneen peliyhteisön jäsenen mukaan.

5.1 Pelintekijöiden nimet

Käsittelen tässä alaluvussa syitä sille, miksi pelintekijöiden mukaan on nimetty pelissä esiintyviä hahmoja. Pelintekijöiden nimiä on aineiston 161 nimestä 89, eli lievä enemmistö.

Kun pelin tekemiseen osallistuneiden henkilöiden mukaan nimetään kohteita pelissä, saavat pelintekijät ikään kuin ikuistettua itsensä työstämänsä pelin maailmaan. Pelintekijöiden nimet pelissä vaikuttavat olevan suurimmaksi osaksi huomionosoituksia pelin parissa työskennelleille. Joissain aineiston tapauksista nimetty hahmo liittyy pelintekijän työhön juuri kyseisen hahmon kohdalla, tai nimetty hahmo kuvastaa jotenkin pelintekijän roolia pelin taustalla – käsittelen näitä tarkemmin luvussa 5.3.2. Osa pelintekijöiden mukaan nimetyistä hahmoista on kuitenkin saanut nimensä ilman merkittäviä perusteita.

Pelintekijöiden mukaan nimeäminen voi olla tarkoitettu kunnioittamaan pelintekijän työpanosta, mutta pelintekijöihin viittaavat nimet voivat olla luonteeltaan myös humoristisia. Joskus tällainen nimeäminen voi olla myös pelintekijöiden keskinäistä pilailua. Hahmo *Iziuh of the Zaishen* on saanut nimensä Isaiah Cartwrightin tahallaan väärin kirjoittamasta nimestään *Iziuh*. Eräs toinen pelintekijä halusi ivailta Cartwrightin

tavalle pelata luomalla *Iziuh*-nimisen hahmon, jonka käyttää ilmeisesti samoja taitoja kuin Cartwrightin oma pelihahmo. Cartwrightin mukaan viittaus on melko hämärä, mutta hahmo tekee hänet joka tapauksessa hulluksi joka kerta sen nähdessään. (Talk: Zaishen Elite.)

Hahmon nimi voi myös kertoa pelintekijän roolista hahmon tai sen sijainnin taustalla. Pelaajan vastustajana oleva hirviö *Samarog* oli raid-instanssia kehittäessä nimeltään *the Warden*, mutta lopulliseksi nimeksi tuli *Samarog* kyseisen olennon ja monet muut suunnitelleen Samantha Rogersin mukaan (Guild Chat episode 47). Tässä kohtaa syynä on enemmänkin halu kunnioittaa pelintekijän työpanosta, kun taas toisissa tapauksissa nimi saattaa olla nimeäjän omaa huumoria. Eräästä instanssista löytyy *Arnold*-niminen laama, joka tietävästi on nimetty alueen suunnitelleen Benjamin Arnoldin mukaan. Humoristista vaikutusta tässä tapauksessa korostaa myös se, että nimetty kohde on piilotettu laama, kun taas aiemmin mainittu *Samarog* on vaarallinen hirviö, jonka peittoamista voi pitää saavutuksena.

Peliin enemmän tai vähemmän näkyville piilotetut pelintekijöiden nimet ovat samantapaisessa roolissa kuin esimerkiksi viittaukset populaarikulttuuriin – niiden tarkoitus on viihdyttää sellaista pelaajaa, joka huomaa ja tunnistaa viittauksen. Ne toimivat jokseenkin samalla periaatteella kuin videopelikulttuuriin kuuluvat niin kutsutut “pääsiäismunat” (*easter eggs*), jotka ovat peliin jollain tapaa piilotettuja ja usein vaikeasti löydettäviä asioita. Luonteeltaan nämä ovat usein humoristisia ja viihdyttäviä. (Bonenfant 2012.) Pääsiäismunat voivat olla kirjoitusta, kuvia, ääniä tai monimutkaisempiakin asioita, eikä niillä ole pelissä tärkeää roolia, vaan ne on tarkoitettukin olemaan ylimääräinen löytö. Pääsiäismunien tapaan myös videopelien pääsiäismunat on tarkoitettu löydettäviksi (Bailey 2008). Vaikka Guild Warsin kehittäjien nimet pelissä eivät ole varsinaisesti piilossa, voi niihin törmääminen silti olla huvittava yllätys.

5.2 Pelaajien nimet

Pelaajien nimiä on aineiston 161 nimestä 72. Pelaajien mukaan nimetään kohteita pääsääntöisesti silloin, kun pelaaja on saavuttanut jotain tai hän on jollain tavalla

merkittävä ja näkyvillä oleva peliyhteisön jäsen. Tämä voi tarkoittaa saavutuksia pelimaailmassa tai pelin ulkopuolella esimerkiksi fanitaiteen tai -videoiden luomista.

Nimen saaminen peliin on joissain tapauksissa kirjaimellisesti palkinto. Guild Wars järjesti vuoden 2009 syksyllä kilpailun, jossa pelaajat saivat ehdottaa kykyjä tuleville NPC-hahmoille (*Henchman Skill Bar Contest*). Palkintona kilpailussa oli pelissä käytettävien esineiden lisäksi mahdollisuus nimetä yksi näistä hahmoista mukaansa tai muulla haluamallaan tavalla.

Aktiivisuus ja näkyvyys peliyhteisössä myös mahdollistavat sen, että pelissä on nimetty jokin kohde pelaajan mukaan. Esimerkiksi hahmon *Siegemaster Dulfy* nimen taustalla oleva *Dulfy*-nimimerkillä esiintyvä pelaaja pyörittää peliaiheista fanisivustoa *dulfy.net*, jonne on kerätty valtava määrä tietoa esimerkiksi Guild Wars 2:n päivityksistä ja ohjeita siihen, miten pelissä voi saavuttaa tiettyjä tavoitteita. Myös pelien wikisivuja päivittäjät käyttäjät ovat monet saaneet nimensä peliin. Kun ArenaNetin ylläpitämät wikisivut ovat hyödyllinen työkalu suurelle osalle pelaajayhteisöstä, ei ole ihme, että niiden päivittämiseen osallistuvat peliyhteisön jäsenet on huomioitu. Nimensä peliin saaneet pelaajayhteisön jäsenet kuuluvat mahdollisesti myös ArenaNetin yhteistyöohjelmaan.

Nimeäminen pelaajien mukaan on ehdottomasti yleisin ja kätevin tapa antaa pelaajille pelissä näkyvä tunnustus – nimet ovat kuitenkin juuri se asia, millä pelaajat yksilöivät itsensä. Huomionosoitus voidaan kuitenkin antaa muullakin tavalla. Yksi innokkaimmista ja tunnetuimmista Guild Wars -aiheisten YouTube-videoiden tekijöistä, käyttäjänimi *Wooden Potatoes* ('puiset perunat'), sai tunnustuksen, kun vuonna 2015 peliin ilmestyi uuden lisäosan myötä esine, jonka kuvake pelissä esittää kirjaimellisesti puista perunaa ja muistuttaa läheisesti Wooden Potatoesin käyttämää logoa. Guild Wars 2 -aiheista Twitch-kanavaa pitävä käyttäjänimi *Mighty Teapot* on myös saanut huomionosoituksen esineen muodossa: pelistä löytyy henkilöön viittaava kultainen teepannu. Pelaajan henkilönnimeä muistuttamaton käyttäjänimi voisi olla syynä sen taustalla, miksi tunnustus on päätetty antaa muun kuin nimeämisen kautta. Vaikka aineistossa on joitakin nimeksi muokattuja tapauksia, joissa lähtönimi on ollut englannin kielen sana tai sanojen yhdistelmä. Suurimmassa osassa aineiston nimistä lähtönimenä on

kuitenkin ollut henkilön reaali maailman nimi tai semanttisesti läpinäkymätön, fiktiivinen käyttäjänimi.

5.2.1 Muistonimet

Aineistossa on 6 pelaajien mukaan annettua nimeä, jotka voidaan luokitella muistonimiksi: *Douglas Bird*, *Hiraly*, *Rall Oldroad*, *Ravious*, *Sadie Salvitas* ja *Wynn*. Muistonimet ovat nimiä, jotka on annettu esimerkiksi jonkun henkilön tai tapahtuman muistoksi (Ainiala ym. 2008: 133). Pelin muistonimet on annettu kunnioittamaan menehtynyttä peliyhteisön jäsentä. Nimistösuunnittelussa muistonimet liittyvät paikan nimiin, ja sellaisiksi muistonimet yleensä mielletään. Guild Warsin muistonimiä on kuitenkin voitu antaa myös NPC-hahmoille, ja tällaisia nimiä esiintyy aineistossani 5.

Esimerkiksi Helsingin kaupungin nimistötoimikunta toimii sillä periaatteella, että henkilön mukaan voidaan nimetä kohde, jos henkilö on tunnustettu muistamisen arvoiseksi ja henkilö liittyy paikkaan jollain positiivisella ja merkittävällä tavalla (Ainiala ym. 2008: 134). Reaali maailman muistonimet ja pelissä esiintyvät muistonimet eroavat toisistaan, mutta niiden takana oleva perusajatus on kuitenkin sama. Pelin tapauksessa paikka, johon henkilö liittyy merkittävästi, on koko peli itsessään.

Josh Howard (2017) pohtii, mitä tapahtuu henkilön digitaaliselle läsnäololle kuoleman jälkeen ja miten muut pelaajat ja yhteisö reagoivat tällaiseen tragediaan. Vaikka MMORPG-pelien maailmat ovat olemassa vain virtuaalisena paikkana, ovat ne silti paikka, jossa pelaajat voivat kohdata ja muodostaa oman yhteisönsä. Reaali maailman paikkojen tapaan myös virtuaalisessa pelimaailmassa voidaan kokoontua tai pystyttää muistomerkkejä, ja useiden eri MMORPG-pelien historiasta löytyy tapauksia, joissa pelaajat ovat spontaanisti järjestäneet jonkinlaisen tilaisuuden kunnioittamaan menehtynyttä peliyhteisön jäsentä. (Howard 2017.)

Myös peliyhtiöillä on ollut MMO-peleissä tapana ottaa kantaa peliyhteisöä koskettaneisiin tragedioihin. Virtuaaliset muistomerkit ovat tarjonneet omanlaisen tapansa yhtiöille ottaa peliyhteisö huomioon (Howard 2017). Esimerkiksi vuonna 2008 maailman suosituimman MMORPG-pelin World of Warcraftin kehittänyt yhtiö Blizzard kutsui vakavasti sairaan pelaajan vierailulle, jolla tämä sai osallistua pelin tekemiseen, ja

myöhemmin pelaajan menehdyttyä Blizzard muutti erään pelin hahmon nimen kunnioittamaan kyseistä pelaajaa (Blizzard and Community References in WoW). Vastaavanlaisia tapauksia löytyy oman kokemukseni mukaan muistakin peleistä.

Guild Warsissa on muistettu pelaajaa yleensä muistonimellä. Pelin tekijät ovat mahdollisesti olleet tietoisia pelaajasta ja tämän roolista yhteisössä jo aiemmin, mutta aineistossa on myös tapauksia, jossa yhteisö on ottanut pelin tekijöihin yhteyttä pyytääkseen jonkinlaista muistomerkkiä. Pelin foorumeilta löytyy vuodelta 2015 viestiketju *Exceptional request from a devastated guild*, jossa eräs pelaaja kertoo killan johtajansa äskettäisestä kuolemasta ja pyytää ArenaNetiä harkitsemaan, voisiko peliin lisätä jonkin muistomerkin, jonka luona killan jäsenet voisivat kunnioittaa menehtynyttä johtajaansa.

Muistonimen saaneisiin hahmoihin saattaa liittyä nimen lisäksi jokin muu asia, jonka on tarkoitus muistuttaa menehtyneestä henkilöstä (esimerkiksi *Kill Ten Rats* -yhteisön jäsen *Ravious* löytyy pelistä hahmona, joka etsii kymmentä lemmikkirotaansa). Hahmot näyttävät olevan lisätty peliin ikään kuin muistomerkeiksi, eikä esimerkiksi ole annettu muistonimeä sellaiselle hahmolle, joka olisi muutenkin tullut esiintymään pelissä. Yhdessä tapauksessa hahmon aiempi, peliyhteisöön liittymätön nimi on muutettu muistonimeksi. Vaaleanpunaista väriainetta rintasyöpätietoisuuteen liittyvän kampanjan vuoksi myyvä hahmo *Rosa Salvitas* muutettiin muotoon *Sadie Salvitas*. Syynä tähän oli rintasyöpään menehtynyt *Sadie*-niminen pelaaja, joka myös oli aktiivinen peliyhteisön järjestämissä tapahtumissa.

Vaikka muistonimien antaminen peleissä on melko yleistä ja jopa jonkinlainen traditio, niiden määrä pelin sisällä ei kuitenkaan ole kovin suuri, ja ne ovat selvä vähemmistö pelaajiin viittaavissa nimissä. Aineiston muistonimiä yhdistää niiden melko vähäinen muokkaus, mikä luultavasti kertoo kunnioituksesta.

5.3 Nimetyt kohteet

Peliyhteisön mukaan nimetyn hahmon laji tai rooli pelimaailmassa on voinut vaikuttaa siihen, miksi nimi on annettu tai miten sitä on muokattu. Roolilla tarkoitan sitä, onko

hahmo pelaajan puolella vai niin kutsutusti vihollinen. Lisäksi tarkoitan sillä hahmon tarinallista roolia esimerkiksi nimikkeensä kautta.

5.3.1 Nimetyn hahmon laji

Guild Wars- ja Guild Wars 2 -pelin maailmaan kuuluu useita erilaisia lajeja, joista osa on pelaajan pelattavissa ja osa on poikkeuksetta NPC-hahmoja.

Aineiston 161 nimestä 126 on annettu pelin ihmislajia edustavalle hahmolle. Tätä voi selittää se, että kaikki peliyhteisön jäsenet joko reaali maailman nimen tai käyttäjänimen takana ovat ihmisiä. Lisäksi ensimmäisessä Guild Warsissa ihmisillä oli paljon suurempi rooli, ja ihmiset olivat ainoa laji, joka pelaajien oli mahdollista valita hahmolleen. Koska aineiston nimistä suurempi osa on juuri ensimmäisestä Guild Warsista löytyviä nimiä, tämä vaikuttanee ihmisten nimien määrään. Myös Guild Warsin ihmisten selvästi monipuolisin nimisysteemi verrattuna muihin lajeihin tekee ihmisten nimeämisestä helpompaa.

Muiden lajien nimeämisessä on suurimmaksi osaksi noudatettu näiden nimeämistapoja ja peliyhteisön jäsenen nimeä on muokattu sopivaksi. Vaihtoehtoisesti alkuperäinen nimi on annettu sellaisen lajin edustajalle, jonka nimeämistapoja nimi sattuu jo valmiiksi muistuttamaan. Esimerkiksi ArenaNetin työntekijä Colin Johanssonin mukaan nimetty norn *Kolijn Johansson* on mahdollisesti saanut nimensä siksi, että sukunimi Johansson sopii hyvin nornien patro- ja matronyymisten nimien joukkoon. Nimi *General Zadorojny* on annettu slaavilaisia nimiä käyttävän dredge-lajin edustajalle.

Lisänimiä on annettu etenkin norneille ja charreille, joiden nimeämistapoihin tämä kuuluu muutenkin kuin peliyhteisön mukaan nimettyjen hahmojen kohdalla. Aineistossa esiintyviä norneille annettuja nimiä ovat esimerkiksi *Lauren Stumme* > *Lorn the **Great*** ja *Joe Longworth* > *Jolong **Moosebringer***. Charreille annettuja nimiä ovat *Duran Moonrazor* > *Arcanist **Moonrazor*** ja *Austin Spafford* > *Spafrod **Iceblood***.

Vastaavasti yksinimisiä nimisysteemejä noudattavia lajeja edustavat hahmot ovat saaneet nimeämistapojensa mukaisesti yksinimisen nimen. Asuroiden yksi- tai kaksitavuisia ja yleensä kaksoiskonsonantteja sisältäviä nimiä on noudatettu joko sellaiseksi muokkaamalla tai antamalla jo valmiiksi sitä muistuttava nimi. Tällainen on

esimerkiksi *Jeff Grubb* > *Grubb*, jossa reaali maailman sukunimi on jo muodoltaan yksitavuinen ja kaksoiskonsonantin sisältävä ja sopii asuran nimeksi. Esimerkkejä muista asuroille annetuista nimistä ovat *Leif Chapelle* > *Laiff*, *zeeZ* > *Scholar Zeez* ja *Anna Megill* > *Meggel*.

Myös ihmisten erilaiset kulttuurit ja nimeämistavat ovat vaikuttaneet osaan aineiston nimien muokkauksesta. Esimerkiksi itäaasialaiseen kulttuuriin perustuvan Canthan ihmisten nimistö lainaa elementtejä kiinan-, japanin- ja koreankielisistä nimisysteemeistä. Esimerkiksi kiinalaisen virallisessa nimessä on yleensä kolme kirjainmerkkiä tai tavua, joista yksi on sukunimi ja kaksi muodostaa yksilön nimen (Ainiala ym. 200: 187). Kahden tavun muodostamaa yksilön nimeä käyttävät monet canthalaiset ihmishahmotkin, aineiston tapauksissa esimerkiksi *Guardman Qao Lin* ja *Xunlai Investigator Jian Fo*. Kun lähtönimet eivät kuitenkaan ole kiinankielisiä, on lähtönimestä otettu elementtejä kaksitavuisen nimen muodostamiseksi ja ulkoasultaan samantyyppisen nimen aikaan saamiseksi. Myös pelaajan *Hates In A Fire* nimestä muodostettu *Hei Tsu* noudattaa samaa muokkaustapaa.

Toisaalta ihmishahmoille on annettu paljon sellaisia nimiä, joita ei ole olemassa reaali maailman nimistössä (*Issti*, *Plyng*). Ihmishahmojen määrä etenkin ensimmäisessä Guild Warsissa (jossa ihmiset olivat ainoa pelattava laji ja eniten näkyvillä) vaikuttaa todennäköisesti siihen, ettei pelin ihmisten eri kulttuurien nimeämistavoissa ole tiukasti pitäydytty. Muitakin lajeja ensimmäisessä Guild Warsissa toki esiintyi, mutta selkeän eron tekeminen ihmisten ja muiden lajien nimien välillä ei välttämättä ollut yhtä tarpeellista kuin pelin jatko-osassa.

5.3.2 Nimetyn hahmon rooli

Vaikuttaa siltä, että peliyhteisön mukaan on nimetty suurimmaksi osaksi sellaisia hahmoja, joiden rooli pelimaailmassa ei ole kovinkaan suuri. Joidenkin hahmojen ensisijainen funktio tuntuu olevan nimenomaan viittaus. Esimerkiksi *Kolijn Johansson* on eräällä kartalla vaelteleva hahmo, jolla ei ole oikeastaan muuta tarkoitusta kuin täyttää pelimaailmaa olemassaolollaan. Hahmon tarkoitusta olla ensisijaisesti viittaus tukee myös huomio, että hahmo voisi olla myös geneerisesti nimetty (esim. *Citizen*, *Guard*), mutta

sille on kuitenkin annettu oma erisnimensä. Monet viittauksen sisältävistä nimistä onkin annettu sellaisille kohteille, jotka muuten voisivat olla geneerisesti nimettyjä. Toki suurin osa pelimaailmassa esiintyvistä NPC-hahmoista on sellaisia, joiden rooli ei ole kovin suuri, ja esimerkiksi tarinan kannalta tärkeät hahmot ovat tämän suhteen vähemmistössä. Merkittävässä roolissa on oman arvioni mukaan aineiston hahmoista vain kaksi: *Samarog* on pelillisesti näkyvässä roolissa, sillä se on yksi erään raid-instanssin tärkeistä 'vihollispomoista' (*boss*), kun taas *Caudecus Beetlestone* on pelin tarinassa usein esiintyvä hahmo.

Selvästi suurin osa aineiston nimistä kuuluu hahmoille, jotka ovat pelaajalle hyväntahtoisia. Tällaiset NPC-hahmot ovat pelaajan apuna pelimaailmassa tai olemassa ympäröivän alueen elävöittäjinä. Aineiston 161 nimestä 131 on annettu hyväntahtoisille ja 30 vihamielisille NPC-hahmoille. Pelintekijöiden mukaan vihamielisiä hahmoja on nimetty 19, kun taas pelaajien mukaan nimetyistä hahmoista vihamielisiä on vain 8. Kaikki aineiston muistonimet on annettu hyväntahtoisille hahmoille, mikä todennäköisesti johtuu siitä, että henkilö on tällä tavoin haluttu ikuistaa pelimaailmaan. Kunnioituksesta menehtynyttä henkilöä kohtaan nimeä on tuskin haluttu antaa sellaiselle hahmolle, jota vastaan pelaaja joutuu taistelemaan.

Hyväntahtoisten NPC-hahmojen nimeämistä puoltaa myös niiden mahdollinen dialogi, mikäli pelaaja kommunikoi hahmon kanssa – hahmolle kirjoitettu puhe saattaa sisältää lisää viitteitä peliyhteisön jäseneen. Esimerkiksi hahmolle *Ameranth* puhuessaan pelaaja saa kuulla hahmon pyrkimyksestä kävellä pelin Tyria-mantereen halki. Tämä viittaa hahmon taustalla olevan samannimisen käyttäjänimen projektiin kävellä koko Yhdysvaltain läpi.

Dialogin lisäksi hahmon rooli, nimike tai sijainti voi kuvastaa henkilön saavutusta tai panosta peliyhteisön jäsenenä. Esimerkiksi aineiston hahmot, jotka ovat saaneet nimikkeen *Librarian* ('kirjastonhoitaja') ja *Xunlai Archivist* ('arkistonhoitaja', *Xunlai* on pelissä esiintyvän järjestön nimi) on nimetty sellaisten peliyhteisön jäsenten mukaan, jotka ovat olleet aktiivisia etenkin pelin tarinaa ja maailmaa käsittelevillä sivustoilla. Tietysti jo pelkästään peliyhteisön jäsenen mukaan nimen antaminen toimii huomionosoituksena, mutta nimikkeiden lisääminen lähtönimeen voi tuoda vielä ylimääräisen tunnustuksen pelaajan saavutukselle tai roolille yhteisössä. Nimikkeet voivat olla

huomionosoituksia myös pelintekijän roolille: hahmot *Lorespinner Ri So*, *Lorespinner Sta Si* ja *Lorespinner Emmah Li* on nimetty pelin kirjoittajien mukaan, johon nimike *lorespinner* (vapaasti suomennettuna 'tarinankehrääjä') viittaa. Samaan tapaan on nimetty säveltäjä Maclaine Diemerin mukaan *Maklain the **Minstrel*** ja taiteilija Tirzah Bauerin mukaan *Tirzie the **Painter***.

6 Päättäntö

Olen tässä tutkielmassa tarkastellut Guild Wars -pelisarjan yhteisön mukaan annettuja pelimaailmassa esiintyvien NPC-hahmojen nimiä. Olen verrannut peliyhteisön jäsenen alkuperäistä nimeä pelimaailmassa esiintyvään ja tutkinut, miten muokattu nimi eroaa lähtönimestä tai onko nimeä muokattu ollenkaan. Olen myös tarkastellut erilaisia syitä sen taustalla, miksi yhteisön jäsenten mukaan ylipäänsä nimetään. Lisäksi olen tutkinut sitä, millainen rooli pelimaailmassa on niillä hahmoilla, jotka ovat saaneet nimensä peliyhteisön jäsenen mukaan.

MMORPG-pelien yhteisön merkitys on suuri, ja monet pelaavat niitä juuri yhteisöllisen ja sosiaalisen aspektin vuoksi, sillä pelimaailma jaetaan muiden pelaajien kanssa. Lisäksi pelit ovat usein jatkuvia esimerkiksi päivitysten myötä, ja pelintekijät kommunikoivat aktiivisesti muun peliyhteisön kanssa, itse pelimaailman sisällä mutta myös pelin virallisten kanavien ulkopuolellakin. Olen käsitellyt tutkielmassa peliyhteisöä sekä pelaajat että pelintekijät kattavana.

Pelintekijöiden mukaan nimetyt hahmot ovat usein saaneet nimensä pelintekijän reaaliaikailman nimen mukaan, mikä voi johtua pelintekijöiden julkisesta asemasta pelin taustalla. Muutamien pelintekijöiden mukaan nimettyjen hahmojen taustalla lähtönimi on pelintekijän käyttäjänimi tai hahmon nimi. Pelaajien kohdalla suurin osa on sen sijaan nimetty pelaajan käyttäjänimen mukaan, joka voi olla esimerkiksi käyttäjänimi jollain sivulla tai pelaajan hahmon nimi pelimaailmassa. Pelaajan reaaliaikailman nimen mukaan on annettu nimi lähinnä silloin, kun kyseessä on muistonimi.

Pelintekijä saa nimensä peliin tietysti sen tekemiseen osallistumalla. Useat pelintekijöiden mukaan nimetyt hahmot liittyvät jollain tapaa pelintekijän työpanokseen, esimerkiksi tietyn alueen suunnitelleen pelintekijän mukaan on saatettu nimetä juuri kyseisellä alueella oleva hahmo. Pelintekijän mukaan nimen antaminen voi olla kunnianosoitus ja pelintekijän osuus on haluttu huomioda positiivisella tavalla. Nimet voivat tosin olla myös humoristisia, pelintekijöiden itsensä tai toistensa kustannuksella pilailevia.

Pelaajayhteisön jäsenen mukaan nimetään silloin, kun pelaaja on jollain tapaa yhteisössä näkyvä tai tunnustettu niin, että myös ArenaNet on henkilöstä tietoinen. Esimerkiksi erilaisten fanisivustojen pitäjät tai pelin virallisten wikisivujen päivittäjät ovat pelaajia, joiden mukaan NPC-hahmoja on nimetty. Joissain tapauksissa menehtynyttä pelaajaa on kunnioitettu muistonimen avulla. Tällöin pelaajan ei välttämättä ole tarvinnut olla näkyvillä oleva yhteisön jäsen, mutta hänet tunteneet ovat voineet ottaa ArenaNetiin yhteyttä ja pyytää mahdollista huomionosoitusta.

Fantasiagenren nimistö voi olla hyvinkin monipuolinen, ja uusia nimiä voidaan muodostaa reaali maailmassa olevien pohjalta esimerkiksi nimen kirjoitustapaa muuttamalla. Fantasiamaailman eri lajeilla on usein omat kulttuurinsa ja nimeämistapansa, jotka otetaan huomioon hahmon nimen valinnassa. MMORPG-genren laaja pelimaailma mahdollistaa myös nimien monipuolisuuden, sillä nimettyjä kohteita on valtava määrä. Fantasiamaailmasta eivät välttämättä pistä silmään kovin poikkeavakaan nimet, mutta lähtönimien muokkaus on silti suurimmaksi osaksi koettu tarpeelliseksi.

Peliyhteisön mukaan annetaan nimi herkemmin silloin, kun lähtönimenä on erisnimenä ymmärrettävä nimi, eikä esimerkiksi yhdistelmiä sellaisia englannin kielen sanoja, jotka eivät ole konventionaalistuneet henkilönnimiksi. Muissa tapauksissa huomionosoitus pelaajalle saattaa esiintyä toisessa muodossa, kuten esimerkiksi pelimaailmasta löytyvä kultainen teepannu, joka viittaa käyttäjänimeen *Mighty Teapot*. Guild Wars -pelisarjan genre on fantasia, ja nimeämisessä on käytetty pitkälti samoja periaatteita kuin esimerkiksi fantasiakirjallisuuden nimistössä. Fantasiassa nimet eivät välttämättä vastaa reaali maailmasta löytyviä nimiä, ja fantasiaan keksitään usein täysin uusia nimiä. Reaali maailman nimien muokkaus niin sanotusti erikoisempaan muotoon vaikuttaisi olevan aineiston nimissä yleistä. Myös käyttäjänimiä on annettu sellaisenaan, sillä ne saattavat muistuttaa jo valmiiksi fantasiaan sopivia, reaali maailman nimistöstä poikkeavia nimiä.

Yleisimmät tavat muokata lähtönimeä ovat kirjainten lisääminen, vaihtaminen tai poistaminen, tai jonkin lisänimen tai nimikkeen lisääminen. Monien nimien kohdalla kirjoitustavan muokkaamalla saadaan aikaan täysin uusi nimi, mutta jonka ääntämystapa mukailee lähtönimeä. Nimen sisältämä viittaus on todennäköisesti haluttu pitää

tunnistettavissa, vaikka lähtönimeen on haluttu tehdä eroa. Erilaisten lisänimien ja nimikkeiden lisäämisen taustalla voi olla hahmon rooli tai laji pelimaailmassa.

Halu erottaa pelimaailman nimi lähtönimestä selittänee myös sitä, miksi monet reaaliaailman henkilönimiin perustuvista nimistä on muokattu, sillä pelimaailmassa esiintyy hyvin paljon myös reaaliaailmassa olemassa olevia nimiä. Vaikka viittaus halutaan pitää tunnistettavissa, halutaan se silti jollain tavoin piilottaa. Jos esimerkiksi kaikki pelintekijöiden mukaan nimetyt hahmot olisi nimetty täsmälleen pelintekijöiden reaaliaailman nimillä, ei pelaaja nimen nähdessään voisi kokea iloa viittauksen ymmärtämisestä.

Pelilyhteisön mukaan nimetyt hahmot ovat lähes poikkeuksetta hyvin pienessä roolissa, ja tärkeämpien hahmojen nimeämiseen on käytetty muita kanavia. Monen pelilyhteisön mukaan nimetyn hahmon ensisijainen funktio vaikuttaakin olevan viittaus, ja ne toimivat hiukan samaan tapaan kuin videopeleihin piilotetut 'pääsiäismunat'. Suuri osa pelilyhteisön mukaan nimetyistä hahmoista on sellaisia, joilla muuten ei välttämättä olisi nimeä ollenkaan, ja ne identifioituisivat vain nimikkeensä kautta (esimerkiksi *Merchant*, *Guard*). Ennen kaikkea yhteisön mukaan nimeäminen heijastelee yhteisön tärkeää asemaa ja sen huomioon ottamista – yhteiseen pelimaailmaan ja sosiaaliseen pelaamiseen perustuva peli ei kovinkaan hyvin toimisi ilman yhteisöä.

Tämän tutkimuksen pohjalta olisi kiinnostavaa tarkastella sitä, miten pelaajat nimeävät omia hahmojaan Guild Wars -peleissä ja vaikuttaako nimeämiseen pelin muu nimistö ja lajien nimeämistavat. Pelinimistön tutkimuksessa on usein keskitytty pelaajien käyttäjänimiin tai hahmoilleen antamiin nimiin, mutta Guild Warsin nimistön tarkastelu osoittaa, että pelimaailmassa jo valmiiksi esiintyvä nimistö voi olla hyvin rikasta ja monipuolista. Erilaisten pelien nimistöt tarjoavat paljon tutkittavaa samaan tapaan kuin kirjallisuuden nimet ja niitä olisi syytä tarkastella enemmänkin.

Lähteet

AINIALA TERHI – MINNA SAARELMA – PAULA SJÖBLOM 2008: *Nimistöntutkimuksen perusteet*. Tietolipas 221. Helsinki: SKS.

ALLEN, GRAHAM 2011: *Intertextuality*. London: Routledge.

BAILEY, WM. RUFFIN 2008: Hacks, mods, Easter eggs, and fossils: Intentionality and digitalism in the video game. Teoksessa *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games*. Toim. Zach Whalen & Laurie N. Taylor. Nashville: Vanderbilt University Press. 69–90.

BLIZZARD AND COMMUNITY REFERENCES IN WOW.

<https://www.wowhead.com/guide=2370/blizzard-and-community-references-in-wow>

Viitattu 3.11.2019.

BONENFANT, MAUDE 2012: Easter Eggs. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Greenwood. 177–178.

BUTLER, JAMES 2016: New Digital Worlds to Explore: The Onomastic Styling of Procedural and Open-World Videogames. Teoksessa *Names and Their Environmen. Proceedings of the 25th International Congress of Onomastic Sciences*. Toim. Carole Hough & Daria Izdebska. University of Glasgow. 22–29.

GAME CREDITS. Guild Wars 2 Wiki. https://wiki.guildwars2.com/wiki/Game_credits.

Viitattu 3.5.2020.

GUILD CHAT EPISODE 47: BASTION OF THE PENITENT. Youtube-videopalvelu, julkaistu 28.2.2017. <https://youtu.be/DHT-zIsOWm8>. Viitattu 10.5.2020.

GUILD WARS 2 EUROGAMER EXPO 2011: COLIN JOHANSSON INTERVIEW. Youtube-videopalvelu, julkaistu 23.9.2011.

<https://www.youtube.com/watch?v=ibLCi7yXbyc&t=5m15s>. Viitattu 12.5.2020.

GUILD WARS 2 NAMING POLICY. <https://www.guildwars2.com/en/legal/guild-wars-2-naming-policy/>. Viitattu 12.5.2020.

HAGSTRÖM, CHARLOTTE 2008: Playing with Names: Gaming and Naming in World of Warcraft. Teoksessa *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*. Toim. H. Corneliussen & J. W. Rettberg. MIT Press. 265 – 287.

HAPPONEN, JONI 2010: *Peliyhteisö tutuksi: keinoja sekä näkemyksiä peliyhteisön huomiointiin ja osallistamiseen peliteollisuudessa*. Opinnäytetyö. Metropolia, viestinnän koulutusohjelma.

HOWARD, JOSH 2017: Sad When a Game Outlives a Player, Memorials and Monuments in MMO Gaming. *Play the Past*. <http://www.playthepast.org/?p=5848>. Viitattu 3.11.2019.

HÄMÄLÄINEN, LASSE 2019: *Nimet verkossa: Tutkimus verkkoyhteisöjen käyttäjänimistä ja virtuaalisen minigolfpelin radannimistä*. Väitöskirja. Helsingin yliopisto, humanistinen tiedekunta. Unigrafia Oy.

KRZYWINSKA, TANYA 2008: World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text. Teoksessa *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*. Toim. H. Corneliussen & J. W. Rettberg. MIT Press. 123–143.

LIST OF BEST-SELLING PC-GAMES. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_PC_games. Viitattu 6.8.2019.

LUUKKANEN, TUOMO 2014: *Virtuaaliset jumalat. Eroja länsimaisen ja japanilaisen roolipelin viittauskeinoissa uskontoon*. Pro gradu -tutkielma. Vaasan yliopisto, viestintätieteet.

MARTIN, PAUL 2011: Toponymy in the videogame Grand Theft Auto IV. *Onoma* 46 s. 5–26.

MMO POPULATIONS: GUILD WARS 2. <https://mmo-population.com/r/guildwars2>. Viitattu 10.5.2020.

NPCs NAMED AFTER ARENANET STAFF. Guild Wars Wiki. https://wiki.guildwars.com/wiki/Category:NPCs_named_after_ArenaNet_staff. Viitattu 10.5.2020.

NPCs NAMED AFTER COMMUNITY MEMBERS. Guild Wars Wiki. https://wiki.guildwars.com/wiki/Category:NPCs_named_after_community_members. Viitattu 10.5.2020.

NPCs NAMED AFTER COMMUNITY MEMBERS. Guild Wars 2 Wiki. https://wiki.guildwars2.com/wiki/Category:NPCs_named_after_community_members. Viitattu 10.5.2020.

PINCHEFSKY, CAROL 2012: ‘Guild Wars 2’ Makes Us Laugh with References to Other Games. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/carolpinchefsky/2012/08/30/guild-wars-2-makes-us-laugh-with-references-to-other-games/#2f55a0be6987>. Viitattu 12.11.2019.

RELIGIOUS ALLUSIONS IN FINAL FANTASY. Final Fantasy Wiki. https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Religious_allusions_in_Final_Fantasy. Viitattu 12.11.2019.

RIPATTI, MERI 2016: *Johanna Johto, Asuntokupla ja Elythiél. Pelihahmojen nimeäminen The Sims –peleissä ja World of Warcraftissa*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.

STUART, KEITH 2015: The 12 greatest video game ‘Easter eggs’. *The Guardian* 2.4.2015. <https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/02/12-greatest-video-game-easter-eggs>. Viitattu 3.11.2019.

SUMMANEN, ANTTI 2015: Internetin valtakieli? Teoksessa *Englannin aika. Elävän kielen kartoitusta*. Toim. Terttu Nevalainen, Matti Rissanen & Irma Taavitsainen. Helsingin yliopiston nykykielten laitos. 88–102.

TALK: ZAISHEN ELITE. Guild Wars Wiki.
https://wiki.guildwars.com/index.php?title=Talk:Zaishen_Elite&oldid=1779013.
Viitattu 10.5.2020.

YEE, NICHOLAS 2006: The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage. Teoksessa *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. Toim. R. Schoeder & A. Axelsson. London: Springer-Verlag. 187–207.

Liite 1. Aineisto

Guild Wars: Pelaajien mukaan nimetyt NPC-hahmot

<i>Ahbri</i>	<i>Major Jeahr</i>
<i>Aiiane</i>	<i>Master Librarian Antohneoss</i>
<i>Akin Broadcrest</i>	<i>Mufinbo</i>
<i>Alaris</i>	<i>Pentehlez</i>
<i>Anja</i>	<i>Pokhe</i>
<i>Arthur Ayala</i>	<i>Ruricu</i>
<i>Ashnod</i>	<i>Sadie Salvitass</i>
<i>Chibichi the Tamer</i>	<i>Sakutila</i>
<i>Colonel Custa</i>	<i>Salome</i>
<i>Commander Werishakul</i>	<i>Sedai</i>
<i>Corporal Luluh</i>	<i>Shaunur the Divine</i>
<i>Ensign Charehli</i>	<i>Silavor</i>
<i>Fahrik</i>	<i>Sol Pyrrhus</i>
<i>Golgo</i>	<i>Symeon</i>
<i>Gorani</i>	<i>Tahristahn</i>
<i>Gordon Ecker</i>	<i>Tesla</i>
<i>Hei Tsu</i>	<i>Velig</i>
<i>Helena</i>	<i>Wynn</i>
<i>Issti</i>	<i>Xunlai Archivist Argentum</i>
<i>Jessie Llam</i>	<i>Xunlai Archivist Auren</i>
<i>King Frozenwind</i>	<i>Xunlai Archivist Jonemon</i>
<i>Librarian Chitohn</i>	<i>Xunlai Archivist Plyng</i>
<i>Librarian Ehrahtimos</i>	<i>Xunlai Archivist Rylek</i>
<i>Librarian Gahmir Lenon</i>	<i>Xunlai Archivist Sheftenalis</i>
<i>Librarian Kahlidahri</i>	<i>Xunlai Archivist Tannatrus</i>
<i>Librarian Mulruk</i>	<i>Xunlai Archivist Tannusay</i>
<i>Librarian Nichi the Ranger</i>	<i>Zehnchu</i>
<i>Magis</i>	

Guild Wars: Pelintekijöiden mukaan nimetyt NPC-hahmot

<i>Anderus Patric</i>	<i>Confessor Isaiah</i>
<i>Andru Pitrak</i>	<i>Danee Roarbear</i>
<i>Angel Mekko</i>	<i>Derek Santjarre</i>
<i>Anne von Mitsohda</i>	<i>Docu Kindleshot</i>
<i>"Blobby"</i>	<i>Edielh Shockhunter</i>
<i>Brett</i>	<i>Elsnil Frigidheart</i>
<i>Casey Carpenter</i>	<i>Emryd the Tamer</i>
<i>Chaelse Flameshielder</i>	<i>Enkimbe</i>
<i>Cobleri Arronn</i>	<i>Evin Taysherra</i>

Farmer Foreman
Festival Director Stumme
Foreman the Crier
Gayle Grey
Grubb
Guardzman Qao Lin
Hahngman Lee Yoong
Halbrik
Horai Wingshielder
Ian Sturmme
Jahk Kihngah
Jaun Stumi
Jaycen Keng
Joh the Hostile
Jolong Moosebringer
Jonathan Blunt
Jonn Raiun
Justiciar Isaiah
Kahlin Johandsome
Kat Doogahn
Katie Bloodburner
Kemil the Inep
Khrysten
Kimmes The Historian
Krysten Bornhem
Laiff
Less Longbow
Linsle
Little Izzy
Lorespinner Emmah Li

Lorespinner Ri So
Lorespinner Sta Si
Lorn the Great
Matthew Mehdena
Meggel
Micah Ferguson
Myke Zadorojny
Obbi Styne
Ovada Bey
Pywatt the Swift
Ra B'erte Jii
Rabble-Rouser Morre
Reesou the Wanderer
Rekoff Broodmother
Roy Crognasher
Rubi Slayer
Shanda Ginkit
Shons the Pretender
Shwang
Spafrod Iceblood
Staci Magicalsens
Stefan Darkwillson
Sterseth
Taameh the Frigid
Trevar Howl
Tylor Pierce
Xunlai Investigator Jian Fo
Ybbob
Yens Haush

Guild Wars 2: Pelaajien mukaan nimetyt NPC-hahmot

Ameranth
Arcanist Aly
Arcanist Moonrazor
Clinn Toliver
Deroir
Douglas Bird
Explorer Greyback
Explorer Lissah
Hiralyn

Magister Jexx
Plingg
Rall Oldroar
Ravious
Scholar Zeez
Siegemaster Dulfy
Snargle Goldclaw
Vigil Tactician Coehl
Wounded Private Felix

Guild Wars 2: Pelintekijöiden mukaan nimetyt NPC-hahmot

Arnold

Captain Fawcett

Caudecus Beetlestone

Foreman Joshua

General Zadorojny

Kolijn Johansson

Maklain the Minstrel

PR&T Senior Investigator Hrouda

Samarog

Terza Bowsahr

Tirzie the Painter

